

## TEKHENU: OBELISCO DEL SOLE

### Giocare “Euro” con gli Antichi Egizi



#### Introduzione

Daniele Tascini, con o senza la collaborazione di altri autori, ha preso l’abitudine di offrirci dei giochi che ci portano indietro nel tempo, in terre lontane e con popoli antichi: con **Tekhenu: Obelisco del Sole** (edito dalla ditta polacca Board & Dice e distribuito in Italia da **Giochix.it**) facciamo un bel salto temporale e ci ritroviamo nell’Antico Egitto dei Faraoni.

I giocatori (da 1 a 4 di età uguale o superiore ai 14 anni) vestono i panni di Nobili egiziani impegnati nella costruzione di un grande tempio dedicato al Dio Amun-Ra in quello che oggi è il sito di Karnak, vicino alla città di Luxor.

Il tempio, iniziato 1900 anni prima della nascita di Cristo, fu interrotto e ripreso varie volte e possiamo considerare che sia stato completato solo nel IV secolo AC. Sveltano al suo interno i due obelischi (“tekhenu” in egiziano antico) di Thutmose I° e di Hatshepsut.

E proprio questi obelischi hanno ispirato la meccanica di piazzamento lavoratori... pardon... di piazzamento dadi utilizzata in questo gioco.



I componenti

## Unboxing

La pesante scatola di **Tekhenu: Obelisco del Sole** contiene un gran numero di componenti, tutti di buona qualità, a cominciare dalle tessere, stampate su fustelle piuttosto spesse. Ogni giocatore riceve una grande plancia individuale (180x265 mm) di cartone altrettanto spesso, che ha quattro file di fori quadrati per regolare, con l'aiuto di altrettanti cubetti di legno colorato, la produzione delle risorse (papiro, pane, calcare e granito): ogni partecipante riceve inoltre una trentina di segnalini colorati per rappresentare abitazioni (10), colonne per il tempio (8) e statue votive (6), oltre vari marcatori.

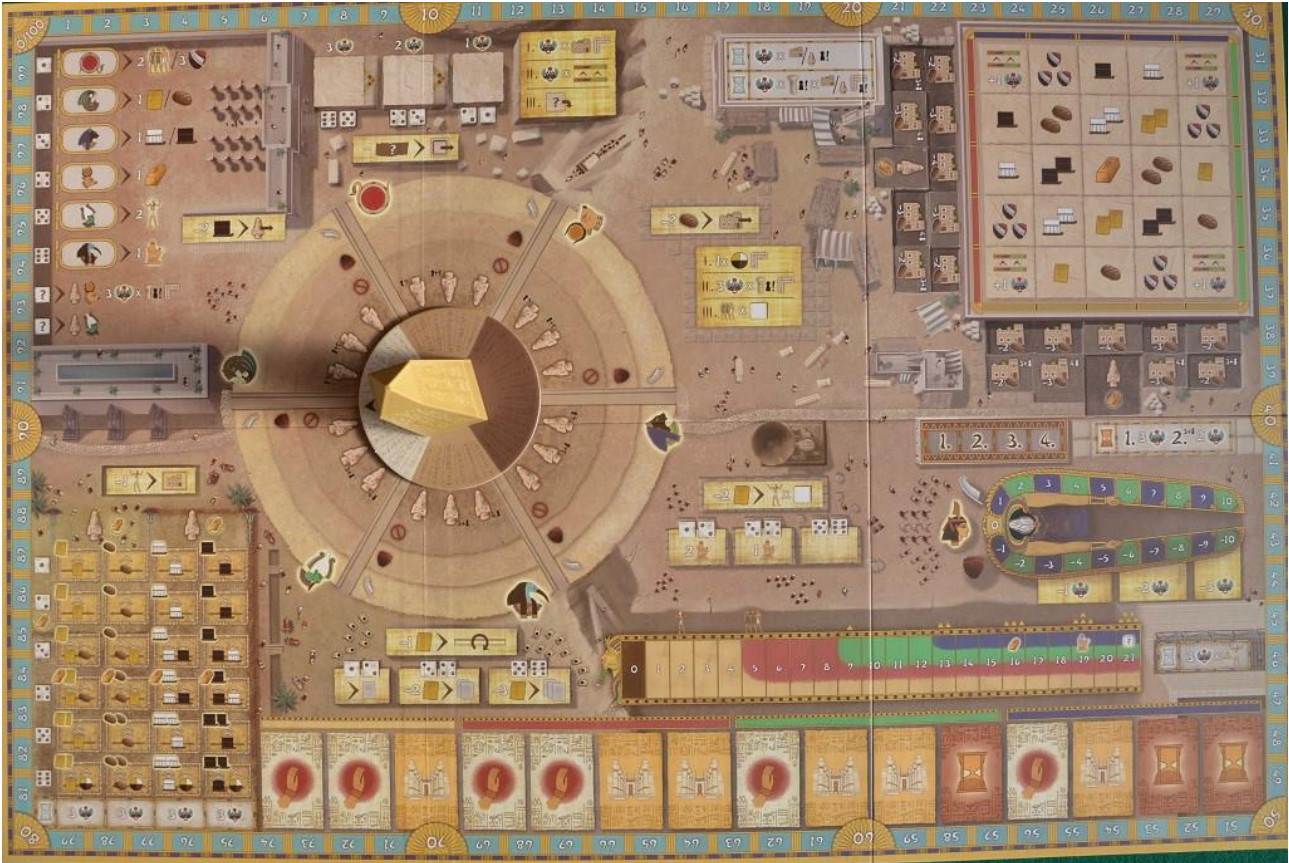
Le risorse, come abbiamo anticipato, sono delle tessere quadrate da de-fustellare: noi avremmo preferito avere dei segnalini di legno colorato, come avviene nella maggior parte dei casi, ma anche quelli forniti, a parte la questione "estetica", funzionano perfettamente.



I dadi del gioco[/caption]



In un sacchetto di stoffa nera sono contenuti i 26 grossi dadi (16 mm di lato) che sono la base della meccanica del gioco: se, guardando la fotografia qui sopra, vi state domandando, come è successo a noi, perché sono stati scelti dei colori così “particolari”, troverete la risposta nelle regole. I dadi infatti hanno un duplice scopo: fornire risorse o fare offerte agli Dei e, come vedremo fra poco, era proprio necessario che avessero colori compatibili con queste due azioni.



Il tabellone.

Il tabellone di **Tekhenu: Obelisco del Sole** (lo vedete qui sopra) ha un foro circolare quasi al centro, destinato a contenere il grande obelisco di plastica beige contenuto nella scatola: fra obelisco e tabellone bisogna però inserire una base, sempre tonda, contenente quattro zone colorate: una bianca, dove “batte” il sole, due in “penombra” (ai fianchi di quella bianca) ed una in ombra sul retro dell’obelisco. I dadi che abbiamo visto sopra andranno posizionati nell’area adiacente la base, seguendo regole ben precise. L’obelisco, ad esser sinceri, è un po’ instabile sulla sua base ed a volte, quando si deve girare, può uscire dalla sede: un po’ fastidioso ma senza nessuna influenza sul gioco, e poi volete mettere la visuale della spianata di Karnak dominata dall’obelisco?

Il tabellone è suddiviso in SEI diverse aree, ognuna delle quali è dedicata a un Dio: Osiris veglia sulla costruzione delle case (in basso a sinistra nel tabellone), Horus è dedicato alla costruzione delle statue, Ra permette di costruire i pilastri del tempio, Hathor protegge le abitazioni che circondano il tempio ed influisce sulla popolazione, Bastet dona felicità a chi va ad adorarlo e Thoth concede agli uomini tecnologia e aiuti diretti (sotto forma di carte).

A completare la componentistica abbiamo alcuni mazzi di carte, tessere ed elementi vari che vedremo meglio quando descriveremo le possibili azioni. Il tutto dà una sensazione di gioco ben curato e completo di tutto ciò che serve ad invogliare a partecipare: e possiamo assicurarvi che è proprio questo l’effetto che fa, al punto che ad ogni presentazione avevamo sempre più volontari che posti disponibili. Ci siamo dilungati un po’ più del necessario sulla componentistica perché

quello che abbiamo premesso in questo paragrafo non dovrà essere ripetuto più avanti: ormai conoscete il territorio e possiamo prepararci a giocare.



Tavolo pronto per una partita.

### Preparazione (Set-Up)

Con un tabellone così grande (560x850 mm) occorre un tavolo abbastanza largo (come quello della foto) per giocare a **Tekhenu: Obelisco del Sole** perché dobbiamo aggiungere le plance personali, oppure abbastanza lungo da piazzare i materiali dei partecipanti di fianco al tabellone. Il colpo d'occhio, con l'obelisco al centro ed i tanti simboli "egizi" tutto intorno, è davvero imponente!

Non si sono molte cose da piazzare, inizialmente: due tessere "oro" nel villaggio di Osiride; le tessere degli Dei nella zona di Horus (ma per le prime partite potete usare le immagini già stampate); tre tessere "Pilastro" in quella di Ra, due tessere "Oro" nel villaggio attorno al tempio, i dischetti dei giocatori sul tracciato dei turni, i marcatori "popolazione" (dei Meeples colorati) sulla casella 5 dell'apposito tracciato con quello della "Felicità" (dei mini-Meeples con gli stessi colori) sulla casella 2 del medesimo tracciato (zona di Bastet) e 7 carte negli appositi spazi previsti da... Thoth.

Tutti i giocatori ricevono ora due carte "Decreto" (in pratica si tratta di obiettivi) e ne devono tenere una, rimettendo la seconda sotto il mazzo: questi obiettivi permettono di iniziare la partita con una "traccia" ben precisa e facilitano il compito ai costruttori. Se, per fare un esempio, avete un obiettivo che vi darà 3 PV per ogni statua costruita sapete quale strada iniziare, e così per gli altri.



C'è stata qualche "discussione" in rete sul "peso" di questi Decreti perché si pensa che qualcuno sia più forte degli altri, al punto che in molti hanno deciso che nessuna di queste carte dia più di 20 PV a chi la realizza. Altri poi hanno decisamente eliminato dal gioco quella che permette di raddoppiare i PV di un altro Decreto: noi invece abbiamo deciso che il raddoppio sia possibile, ma senza comunque superare i 20 PV.

Non resta che mescolare bene i dadi, prenderne alcuni dal sacchetto, lanciarli, e poi posizionarli, tre alla volta, sulle sei zone adiacenti alla base dell'Obelisco: il numero totale dei dadi nel sacchetto dipende da quanti sono i partecipanti e noi, per semplificare, ci riferiremo in questa recensione a partite con QUATTRO giocatori. Di conseguenza, dopo aver posato i 18 dadi nelle sei zone ne resteranno 8 all'interno del sacchetto: in TRE si toglieranno due dadi grigi, in DUE se ne toglieranno quattro (giallo, bianco, marrone e nero).

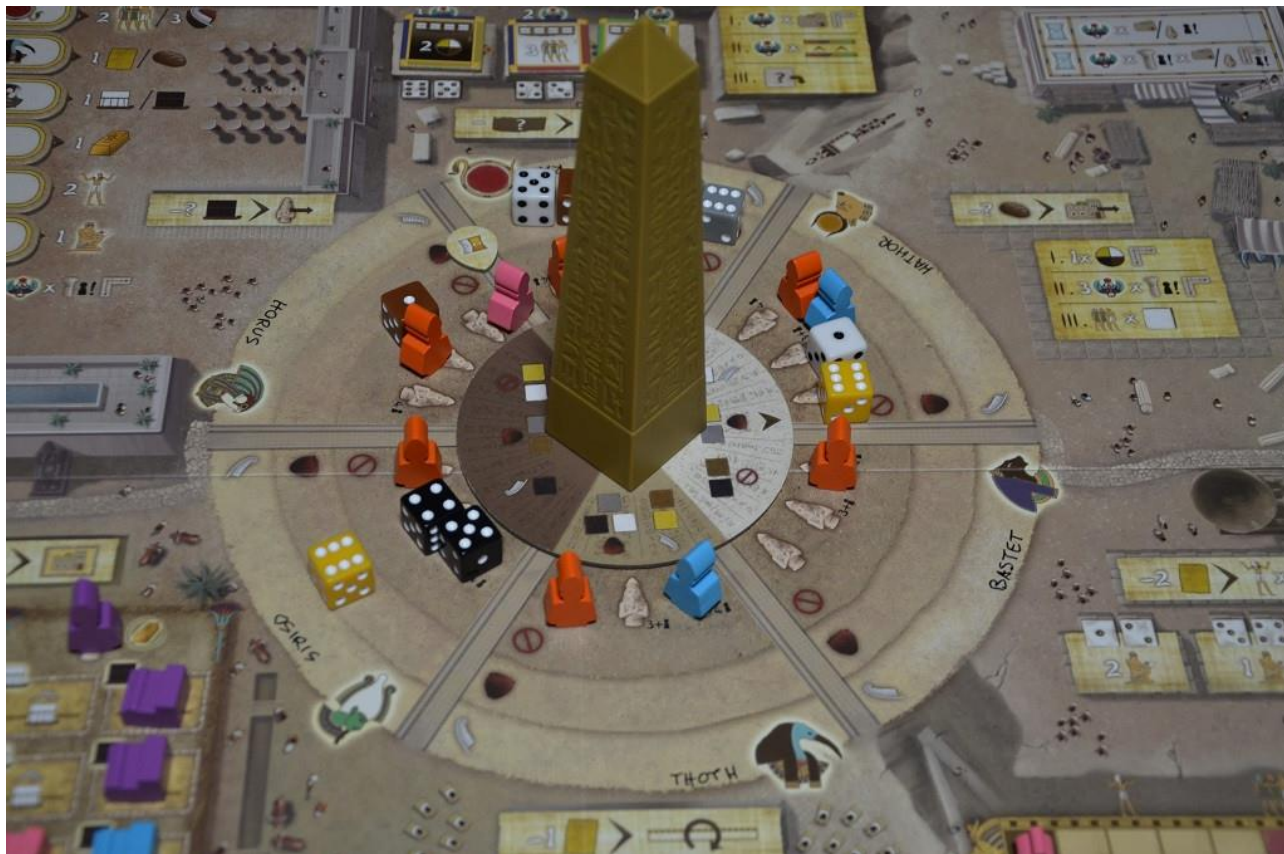


Ecco le carte "Iniziali" e le carte "Destino" citate nel testo.

Prima di partire però dobbiamo decidere l'ordine del turno: a questo scopo sono posate in tavola "n+1" carte "iniziali" (dove "n" è il numero dei partecipanti) ed il primo ne sceglie una, seguito dagli altri. Poi si ricomincia partendo dall'ultimo e scegliendo una seconda carta. La somma dei valori stampati sulla parte alta delle due carte acquisite (date un'occhiata alla foto qui sopra) determinerà l'ordine di turno definitivo. Il primo giocatore sceglie allora una delle quattro carte "Destino" (quelle con il simbolo "Ankh", fila in basso nella foto) e così faranno gli altri. Poi tutti incassano le risorse indicate sulle tre carte ricevute.

## Il Gioco

**Tekhenu: Obelisco del Sole** è un gioco abbastanza articolato, e questo è dunque il momento di avvisare i lettori occasionali: da ora in poi dovremo spiegare le azioni del gioco con un certo dettaglio, in modo da permettere a tutti di capire come funzionano esattamente. Se il vostro interesse sul gioco è solo superficiale vi consigliamo di passare direttamente alla fine della recensione per leggere conclusioni e commenti.



La zona dell'Obelisco verso la fine di una partita: si vedono le aree per i dadi e quelle per le statue.

Al suo turno ogni giocatore deve scegliere un dado fra quelli esposti di fianco all'obelisco: come avevamo anticipato sulla base girevole ci sono 4 diverse zone (una di luce, due in penombra ed una in ombra) da accoppiare alle zone adiacenti, quindi la situazione cambia alla fine di ogni coppia di turni durante la partita. Infatti i giocatori possono scegliere ed usare due dadi a turno, ma ogni due turni l'obelisco gira di un settore (vedete chiaramente sulla foto una freccia nera sulla parte bianca della base, a destra dell'obelisco, usata per queste rotazioni) e questo determina, appunto, la variazione delle condizioni.

I dadi però non sono sempre tutti disponibili e delle apposite icone stampate sulla base girevole vi spiegano se essi sono da considerare "puri", "impuri" o "proibiti": questo significa che alcuni colori possono essere "puri" in alcuni settori, "impuri" in altri (ma tutti possono essere presi ed usati) o "proibiti" in altri ancora (e questi non si possono proprio prelevare, salvo avere carte speciali). Questa classificazione, come vedremo fra poco, ha un "peso" alla fine di ogni coppia di turni, quando si esegue una verifica (fase "Maat") per determinare il nuovo ordine di turno.



Plancia personale ad inizio partita.

La foto qui sopra è stata scattata all'inizio di una partita a **Tekhenu: Obelisco del Sole** e mostra la plancia dei giocatori, con una bilancia del "bene e del male" stampata sulla parte destra: sul piatto di sinistra si vede una candida piuma e qui dovranno essere posati i dadi "puri", mentre sull'altra c'è un "canopo" (vaso utilizzato per contenere le viscere delle salme mummificate) ed indica che qui saranno posati i dadi "impuri". E poiché l'equilibrio fra bene e male deve essere sempre rispettato, il peso dei due piatti a fine turno dovrebbe essere (in teoria) equilibrato, con tanti punti a destra quanti ce ne sono a sinistra: questo però non sempre sarà possibile per ovvi motivi di gioco.

Dopo avere scelto e messo nella bilancia un dado il giocatore ha due alternative:

- a. Produrre risorse - In questo caso otterrà un numero di risorse (variabile da 2 a 6) pari al valore raggiunto dal cubetto relativo sulla pista che ha il colore del dado: papiro (giallo), pane (marrone), calcare (bianco) o granito (nero). I dadi grigi non possono essere usati per la produzione e sono sempre "impuri";
- b. Eseguire un'azione degli Dei, posando sempre il dado sulla parte della bilancia (puro o impuro) che gli compete, senza cambiarne il valore.

Vediamo allora quali sono le azioni disponibili, in base al Dio scelto.





Osiris: zona artigianale alla fine di una partita.

**Osiris.** Consente al giocatore di costruire una casetta nella zona artigianale: quest'ultima, come si vede nella foto, è costituita da quattro colonne e da sei file (una per ogni valore del dado). Scelto il dado (da mettere come sempre sulla bilancia) si posa una dei propri edifici in una casella ancora libera nella fila corrispondente al valore del dado stesso. Il costo di questa azione è la perdita di un punto felicità (quindi se è a ZERO non si può usare questa Dea). In cambio il giocatore ottiene immediatamente 1-2 risorse del tipo corrispondente alla colonna scelta e l'avanzamento di 1-2 spazi dei relativi cubetti sulla sua plancia. Esempio: piazza un dado da "2" nella terza casella (vedere foto) ed ottengo subito 1 Calcare, poi avanzo di uno spazio il cubetto nella terza colonna della mia plancia, quella del calcare.





**Horus:** qui si costruiscono le statue. Le risorse di fianco alle tessere degli Dei indicano il bonus che si riceve quando altri giocatori faranno un'azione appartenente al Dio cui abbiamo dedicato la statua

**Horus.** In questa zona è possibile costruire una statua per piazzarla attorno all'obelisco (ingraziandosi uno dei 6 Dei raffigurati) oppure nella zona artigianale o attorno al tempio, per ottenere qualche Punto Vittoria (PV) supplementare nelle fasi di conteggio. Il costo dipende da quante statue ha già costruito quel giocatore ed è indicato sulla plancia personale: 4 "Granito" per la prima, poi 3-2-2-3-4 per le successive. In cambio si ottengono dei bonus (se la statua è stata messa attorno all'obelisco) ad ogni azione fatta dagli altri giocatori su quello stesso Dio, oppure 1 Oro se costruita altrove. Il numero di Statue costruite inoltre assegna PV supplementari durante il conteggio.

**Ra.** Qui possiamo costruire i pilastri necessari alla edificazione del Tempio. Ci sono tre caselle ed ognuna di esse contiene una tessera che può essere acquistata con un mix di risorse "Pietra" e "Granito". La tessera acquistata deve essere subito posta all'interno del tempio (su una griglia di 5x5 caselle), insieme ad uno dei propri pilastri, ed assegna immediatamente le risorse indicate sulla casella appena coperta. Inoltre garantisce anche 1-2-3 PV (in base alla posizione da cui è stata acquistata) ed 1 PV per ogni edificio (proprio o degli avversari) che si trova di fianco alla fila e colonna che passano dalla casella scelta sulla griglia.



Hathor: nella zona del tempio vengono innalzati i pilastri, grazie a Ra, e gli edifici di contorno.

**Hathor.** Siamo adesso nella zona vera e propria del tempio e con l'aiuto di questo Dio costruiremo degli edifici nelle 18 caselle che affiancano la griglia del tempio. Il costo di costruzione varia da 2 a 4 risorse "Pane" ed il numero sul dado utilizzato per questa azione indica anche l'aumento della popolazione (spostare il proprio marcatore di un pari numero di caselle sull'apposito tracciato). Inoltre ogni edificio fa guadagnare una risorsa per ogni tipo stampato sulla riga (o colonna) adiacente.

**Bastet.** È grazie a questo Dio che possiamo aumentare la felicità della nostra popolazione: per farlo dovremo pagare 2 "Papiri" ed in cambio otterremo un avanzamento del nostro meeple più piccolo di tante caselle quant'è il numero scelto. Inoltre avremo in "omaggio" 2 tessere "Scriba" se il valore del dado è 1-2, oppure 1 Scriba con un valore di 3-4. Attenzione però: la felicità non può mai superare la casella in cui si trova il marcatore della popolazione dello stesso colore.





Bastet: in base al dado usato si avanza in Felicità con il meeple piccolo, come si vede in alto a sinistra. Nella parte in alto a destra vediamo anche la zona delle assegnazioni della priorità per il turno successivo, mentre in basso si vedono alcune delle carte offerte da Thoth.

**Thoth.** Questo è un Dio a cui tutti dovremo fare riferimento, prima o poi, perché è grazie a lui che potremo migliorare sul cammino delle civiltà. Anche qui il risultato varia a seconda del valore del dado che useremo in questa zona: con “1-2” possiamo infatti prendere una sola carta, ma completamente gratis; con “3-4” dobbiamo pagare 2 papiri ma otterremo due carte in cambio; con “5-6” paghiamo tre papiri per scegliere tre carte.

Ci sono in totale 15 postazioni per le carte, divise in quattro gruppi (distinti dai colori giallo, rosso, verde e blu): in base alla posizione del nostro marcatore di “Popolazione” sul relativo tracciato potremo scegliere 1-3 carte da uno dei colori. (Potete fare riferimento alla foto precedente che mostra il tracciato della popolazione con i suoi quattro colori).



Le carte "Tecnologia" e "Decree"

Le carte più semplici sono quelle chiamate "Benedizione" che sono tutte monouso e vengono scartate dopo averle utilizzate. Le carte "Tecnologia" che vedete nella fila in alto della foto sono invece "permanenti" e permettono di migliorare le vostre azioni: la prima a sinistra, per esempio, regala 1 Oro ogni volta che giocherete una carta "Benedizione"; la seconda vi assegna 3 PV ogni volta che farete un'azione col Dio Anubis; e così via.

Nella seconda fila vedete invece le carte "Decreto" che, come abbiamo già anticipato, sono dei veri e propri obiettivi: esse vengono scoperte solo a fine partita e permettono di ottenere dei PV supplementari. La prima a sinistra, per esempio, assegna 0,5 PV per i dadi "puri" utilizzati; la seconda permette al giocatore, a fine partita e prima del conteggio, di effettuare un'altra azione a sua scelta; ecc.

Abbiamo detto che dopo che tutti hanno posato il loro secondo dado ed eseguito le corrispondenti azioni l'obelisco gira di una sezione: a questo punto vengono aggiunti 4 dadi (oppure 3 o 2 con meno giocatori) sulle due sezioni in "penombra" e si riclassificano tutti i colori in base all'ombra dell'obelisco. Poi si procede come al solito, scegliendo altri due dadi ciascuno. Si gira nuovamente l'obelisco ma poi ci si ferma un attimo per eseguire la fase "Maat": i giocatori "pesano" i loro dadi sulle rispettive bilance e spostano il dischetto segna-turno sul valore ottenuto. Se abbiamo, per esempio, due dadi "puri" di valore 4+5 e due "contaminati" da 6+5 il dischetto andrà dunque sulla casella -2; con 3+4 e 2+5 la bilancia è in perfetto equilibrio ed il dischetto sarà posizionato sulla casella "0"; ecc. Eventuali pareggi sono risolti con la carta "Destino" ricevuta all'inizio: chi ha più "Ankh" precede gli altri.



Stabilito il nuovo turno si ricomincia tutto da capo, mettendo i dadi nel sacchetto, estraendone tre per ogni sezione e ripartendo con le azioni. Al termine del quarto spostamento la fase “Maat” verrà seguita da un primo calcolo dei punti: si devono allora considerare le maggioranze in Osiris (3 PV per colonna), i PV nel tempio (in base ai pilastri ed agli edifici costruiti), i PV per le statue spostate dalla propria plancia (da 1 a 21, come indicato sulla plancia personale) o agli edifici costruiti (da 1 a 5), quelli dovuti alla “Felicita” (in base alla posizione del segnalino) ed alla produzione. Poi tutti i giocatori devono nutrire la popolazione, spendendo risorse “Pane” in base al numero di edifici costruiti (per ogni “pane” non pagato c’è una penalità di 3 PV).

Alla fine dell’ottavo spostamento la partita termina: si esegue la solita fase “Maat”, seguita da un secondo calcolo dei PV, ma questa volta dobbiamo aggiungere anche quelli ottenuti grazie agli obiettivi realizzati. Naturalmente chi ha il totale più alto viene subito nominato “Faraone Onorario” e verrà portato in trionfo per 10 giri attorno al tavolo.

### Qualche considerazione e suggerimento

**Tekhenu: Obelisco del Sole** non è un gioco per tutti anche se, in realtà, le regole di base sono piuttosto semplici perché dobbiamo limitarci a scegliere un dado ed eseguire una delle sei azioni “Dio” oppure a incassare risorse.



La dotazione individuale di segnalini ad inizio partita.

I grattacapi nascono quando si deve scegliere una “strategia” generale da perseguire per tutta la partita: nei primissimi test si fa fatica a capire persino che esistono delle strategie perché si resta concentrati soprattutto sulla comprensione delle meccaniche, quindi ci si deve basare un po’ sull’istinto ed un po’ sull’esperienza, ma senza un piano in testa si finisce inesorabilmente per disperdersi inseguendo l’una o l’altra azione specifica. Poi, dalla terza partita in poi, ci si rende conto che è bene orientarsi subito nella direzione che ci viene data dall’obiettivo scelto, il quale ci assicurerà un gruzzoletto di PV supplementari, prendendo poi in esame le alternative in base alle opzioni disponibili sul tabellone.

Bisogna sempre assicurarsi una riserva minima di risorse compatibili con la nostra strategia, senza le quali non riusciremo a fare le azioni: di solito le prime mosse saranno nella zona di Osiris, dove faremo salire l’indice della produzione, senza contare che al termine dei due conteggi ogni

maggioranza ci assegnerà 3 PV per colonna. Se poi qualcuno ha un obiettivo che riguarda le statue, la sua prima preoccupazione sarà quella di costruirne una proprio nel settore di Osiris per sfruttarne più volte il bonus, e per questo dovrà iniziare producendo rapidamente del “Granito”.

I calcoli più complicati sono quelli che riguardano il Tempio perché si basano sulla “Interazione” fra case e colonne: in generale conviene innalzare un pilastro il prima possibile perché in seguito ogni edificio costruito su una riga o una colonna che portano ad un pilastro del proprio colore farà guadagnare 3 PV, oltre alle solite risorse. Dunque chi opta per questa strategia dovrà creare un buon giro di “Calcare” e “Granito” (per le colonne) e di “Pane” (per gli edifici).

Non dimenticate infine che il segnalino della Felicità può farvi guadagnare da 3 a 15 PV, a seconda della sua posizione sul tracciato della Popolazione: occorrerà quindi mettere da parte un po’ di papiri e poi eseguire l’azione Bastet alternandola a quella di Hathor. Tra l’altro i Papiri saranno assolutamente indispensabili, dopo il primo conteggio dei PV, per aumentare il vostro numero di carte obiettivo e/o tecnologia (Thoth).



Alcune carte Benedizione, mono-uso.

Arrivati a questo punto avrete già capito che è impossibile cercare di ottenere TUTTO in soli otto turni (16 azioni) e per questo vi consigliavamo, dopo aver giocato un paio di partite di prova per meglio orientarvi, di scegliere un paio di indirizzi come obiettivo primario e seguire fino in fondo la strategia scelta.

Gli amanti del gioco in solitario troveranno alla fine del Regolamento l’immancabile sezione dedicata a questo tipo di divertimento, con ben cinque pagine di regole specifiche: dovrete misurarvi con Butankhamun. Il quale può essere davvero un avversario tosto, e proprio per questo vi viene data la possibilità di scegliere il grado di difficoltà. Il setup è simile a quello del gioco a DUE, con il vostro avversario che non usa una plancia ma conserva edifici, pilastri e statue (una delle quali deve essere piazzata sul Dio Horus).

Si prendono poi le apposite 10 tessere “Botankhamun” e si piazzano “a piramide” sul tavolo: nel suo turno un marcatore “Progress” dovrà seguire un percorso su queste tessere (in base al lancio di un gettone “Deben”) facendo eseguire l’azione su cui si ferma (Dio o Produzione). Come al solito



sono presenti quattro fasi “Maat” (con l’Ankh di Botankhamun che ha sempre valore 4) e due di punteggio, con valori prefissati per le conquiste tecnologiche o le altre carte ottenute dal vostro avversario.

### Commento finale



La Scatola del gioco.

**Tekhenu: Obelisco del Sole** conferma il piccolo “vezzo” di Daniele Tascini di dare ai suoi giochi per esperti un titolo che comincia per “T”, come il suo cognome (dopo Tzolk’in, Teotihuacan, Trismegistus), ma per ognuno di essi l’autore ha sempre creato una gestione diversa e difficilmente potremmo fare dei paragoni fra le meccaniche utilizzate.

A nostro avviso quest’ultima opera è superiore, come qualità e giocabilità, ai due volumi precedenti, e pensiamo che piacerà molto ai giocatori abituali ed esperti (i cosiddetti “gamers”) sia per la sua fluidità che per le tante opzioni con cui ognuno dovrà confrontarsi.

Si ringrazia [GiochiX Editions](http://giochix.it) per aver reso disponibile una copia di valutazione del gioco