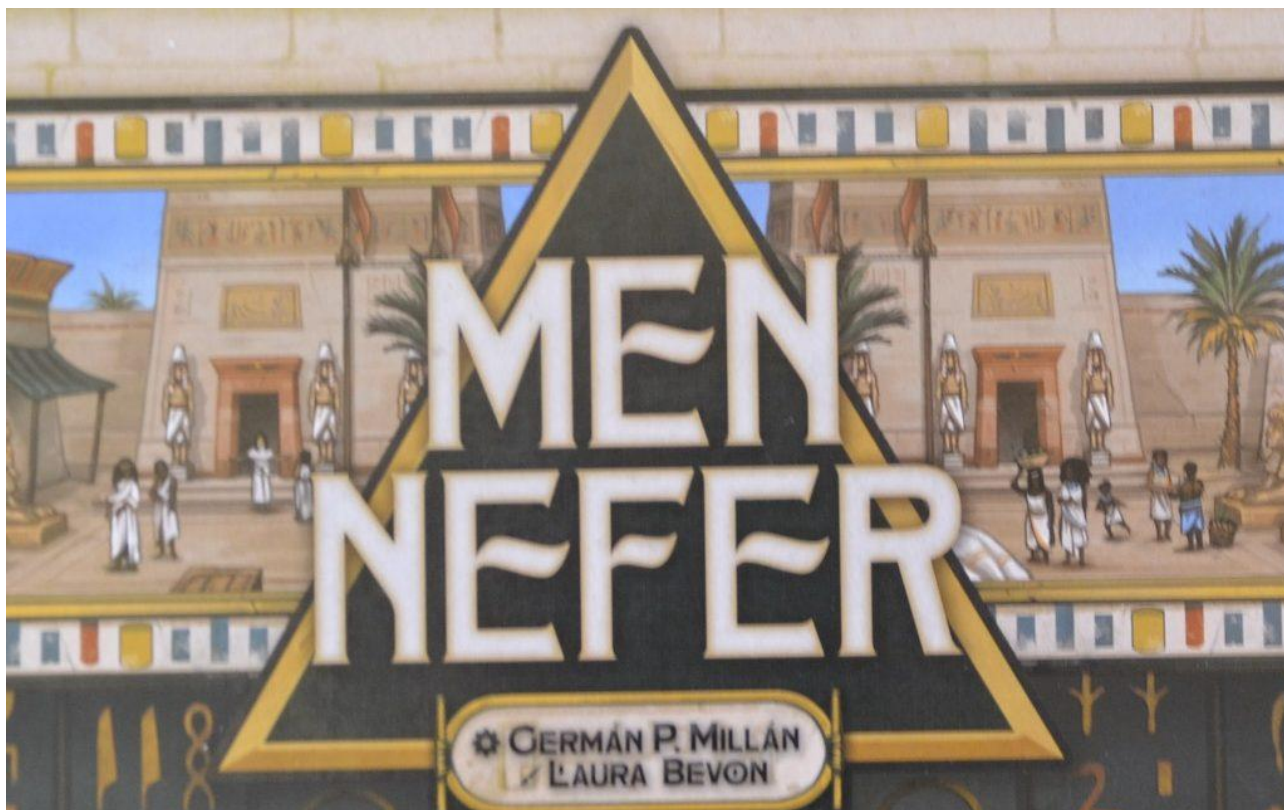


MEN-NEFER

Torniamo indietro di 5000 anni nella Menfi dei Faraoni



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 16/12/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Ogni tanto ci capita fra le mani un gioco che, dopo la prima partita, diventa per molto tempo uno dei nostri beniamini: e così è stato per [Men-Nefer](#), portato in Italia da [Ghenos Games](#) (che ne ha curato l'ottima traduzione) e adatto ad un pubblico di esperti (da 14 anni in su) pronti ad investire almeno 3 ore del loro tempo che, lo anticipiamo subito, saranno ampiamente ripagate.

L'autore è lo spagnolo Germán Millán, che abbiamo già conosciuto quando vi abbiamo presentato [Bitoku](#) (nel 2023), altro gioco molto apprezzato. **Men-Nefer** possiamo collocarlo a un livello superiore e tutti gli amici che hanno avuto l'occasione di provarlo sono rimasti più che soddisfatti.

Il gioco infatti è molto bilanciato e, anche scegliendo strategie diverse, a fine partita fra giocatori della stessa esperienza lo scarto fra il primo e l'ultimo è davvero ridottissimo: in altre parole, anche chi non riesce a vincere è comunque contento di aver partecipato.

Proviamo a spiegare perché.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Men-Nefer era una città dell'Antico Egitto, fondata nel 3100 Avanti Cristo nella parte meridionale del delta del Nilo (da noi è meglio conosciuta col nome "occidentale" di Menfi): fu capitale dei Faraoni per ben nove dinastie ed era famosa per i suoi monumenti e le sue piramidi.

Anche la componentistica è davvero ottima e... abbondante! Ci sono infatti oltre 180 segnalini di legno o plastica colorata, altrettante tessere di vario tipo (da defustellare), una serie di blocchi di legno bianco con cui formare 4 piramidi, ecc.

Poi c'è il tabellone, di grande formato (550x830 mm), stampato sui due lati: una faccia viene utilizzata con 2-4 partecipanti e l'altra per il gioco in solitario. Prima di addentrarci nella descrizione del gioco, è bene soffermarci brevemente sul suo utilizzo.



Foto 2 – Il tabellone: qui è mostrato il Lato A, per 2-4 giocatori.

Al centro del tabellone, nell'area rettangolare più scura, vediamo la “Casa della Vita” (al centro) sulla quale manderemo i nostri Apprendisti per eseguire delle azioni (sì, la meccanica di base è il “Piazzamento Lavoratori”, trattato però in maniera originale): ognuno di essi ne eseguirà tre diverse, in fasi successive, per un totale di 27 azioni per partita, 9 per ognuna delle tre Ere (round) del gioco.

Sulla destra vediamo i 5 “Tracciati di Specializzazione” (uno in corrispondenza di ogni casella) mentre sulla sinistra sono depositate le tessere “Azione” che andremo a prelevare per il round successivo.

In alto a sinistra c'è la Necropoli di Menfi, con 18 posti per altrettanti sarcofagi (ebbene sì, ci sono anche le mummie!); in basso a sinistra vedete l'area dove verranno costruite le Piramidi; in alto a destra ci sono il tempio e l'obelisco, mentre nella parte bassa vediamo scorrere il fiume Nilo. Infine, in varie zone della città, ci sono 18 postazioni per le nostre sfingi.



Foto 3 – La plancia personale al setup.

Ogni giocatore ha una plancia personale, da aprire a libro e utilizzare per collezionare risorse e tessere. Anch'essa è divisa in aree, come si vede nella Foto 3 qui sopra:

- in alto ci sono il deposito delle Sfingi (a sinistra), delle mummie (al centro) e dei Sigilli di Cheope (destra);
- sotto alle Sfingi ci sono i tracciati del Cibo (si utilizza un segnalino a forma di pesciolino) e dell'Ankh (con il relativo segnalino);
- subito sotto ci sono quello dei geroglifici (con un segnalino quadrato) e delle azioni (dove trovano posto tre tessere e tre Apprendisti);
- a destra vediamo le 9 caselle dei Manufatti, disegnate a “piramide” (tanto per restare in tema) e occupate inizialmente solo dai Vasi per le offerte al tempio;
- in basso infine ci sono gli spazi per raccogliere i contratti (nelle caselle quadrate) e i Papiri (in quelle rettangolari).

Cercate di tenere a mente queste aree perché nel corso della recensione faremo riferimento ad esse, ma senza ulteriori spiegazioni.

Preparazione (Set-Up)



Foto 4 – Tavolo pronto per una partita a tre.

Preparare il tavolo di **Men-Nefer** richiede una buona mezz'oretta, ma solo se avete tenuto in ordine e ben separati i vari componenti e quindi non dovete perdere ulteriore tempo per cercarli nella scatola.

Sul tabellone vengono posizionate quattro tessere Papiro e 4 tessere Manufatto proprio sopra all'area della Casa della Vita. Sui lati del Nilo si mettono invece i gettoni Bonus, uno per ognuna delle sei città, e le prime tessere Contratto, in numero variabile a seconda di quello dei partecipanti.

Accanto alla Necropoli si installano invece 5 tessere Mastaba, prese a caso dalla riserva, poi si sorteggia una tessera Dio da mettere nel tempio. I giocatori mettono uno dei loro segnalini nei vari tracciati (Cuore, Piuma, Scarabei, Ninfee, Costruzione Piramidi, Obelisco e Punti Prestigio), aggiungendo 4 barche all'inizio del fiume e quattro sacerdotesse nella spianata davanti al tempio.

Si preparano quindi nella “Cava” i pezzi per la costruzione delle piramidi: ce ne sono 13 per la Grande Piramide e 4 per ognuna delle tre Piramidi delle Regine. Infine si mette un segnalino dorato (chiamato il Narratore) nella prima delle tre caselle (Ere) dei round.

Naturalmente bisogna riempire anche le plance dei giocatori come abbiamo visto nella Foto 3: ognuno prenderà 3 tessere Azione e le restanti saranno posizionate nella Casa della Vita per essere prelevate nel corso del round.

Il Gioco



Foto 5 – Il setup della Casa della Vita con tre partecipanti.

La partita a **Men-Nefer** inizia con l'assegnazione (a sorteggio) dell'ordine di turno iniziale, mettendo i segnalini “Ninfea” (li vedete in alto a destra nella Foto 5, insieme ai pesciolini) in ordine da sinistra verso destra: il primo giocatore prende allora il suo pesciolino e lo colloca nella casella “3” del tracciato “Cibo” sulla sua plancia, mentre quelli del secondo e terzo vanno sulla casella “4” e per gli altri sul “5”.

Nel gioco a tre ci saranno anche degli Apprendisti Neutrali da piazzare sulle Case della Vita (come si vede nella foto) e serviranno come ostacolo ai giocatori: in alto vedete il Narratore sulla prima Era del gioco e, all'inizio dei tracciati di Specializzazione, uno scarabeo per partecipante.

Il primo giocatore sceglie uno dei suoi Apprendisti e lo sposta su una casella a sua scelta nella Casa della Vita: deve scegliere una delle 5 bordate di giallo (sulla colonna di sinistra, dedicata al Sole), poi esegue l'azione della tessera che era davanti a quell'Apprendista (sulla plancia personale) e la scarta.

Attenzione però: se la casella “Sole” scelta è vuota non succede nulla, ma se è già occupata da 1, 2, 3 o più segnalini il giocatore dovrà pagare 1-3-5 punti Cibo. Quindi le scelte devono essere ben oculte, soprattutto nella Prima Era (quando le risorse sono ancora scarse).



Foto 6 – Esempio di tessere Azione. All’inizio tutti i giocatori ne avranno una per ogni livello, mentre quelle di Livello 4 saranno usate come riserva.

Nel corso di un’Era ogni Apprendista DEVE effettuare tre azioni: la prima è spostarsi su una casella della Casa della Vita, come abbiamo appena visto; poi, nel turno successivo, può scegliere se spostarsi su quella alla sua destra (colonna della Luna) per fare avanzare di uno spazio il suo Scarabeo sull’adiacente tracciato delle Specializzazioni, ed eseguire l’azione corrispondente.

In alternativa si può prendere una nuova tessera Azione fra le cinque sempre disponibili nell’Area. Il risultato è, come avevamo anticipato, che ogni giocatore potrà eseguire 9 azioni per Era, (3 per Apprendista) per un totale di 27 azioni in tutta la partita.

Il meccanismo del “Piazzamento Lavoratori” di **Men-Nefer** serve a scegliere quale specializzazione imparerà in seguito il nostro Apprendista, ma l’azione vera e propria è quella indicata sulla tessera che il nostro amico aveva davanti nella plancia personale.

Proviamo a fare qualche esempio (con l’aiuto della Foto 6): la tessera in alto a sinistra permette di muovere una barca di una casella sul Nilo (eseguendo anche un’azione in quell’area, come pescare o prendere un contratto in città) e di trasformare un segnalino Mummia in Sarcofago (girando la tessera); quella in alto a destra permette 3 movimenti di barche (suddivisi a piacere fra tutte quelle possedute) e l’esecuzione di un’azione; quella in basso a sinistra fa acquistare un Manufatto (questa tessera sarà allora trasferita sulla plancia personale, sotto a un vaso) e avanzare di una casella con una Sacerdotessa, effettuando anche un’offerta al tempio; quella in basso a destra fa avanzare il segnalino delle piramidi di due caselle e aumenta il Cibo di due spazi; ecc.



Foto 7 – Siamo verso la fine di una partita a quattro giocatori e le caselle delle Specializzazioni cominciano ad essere ben riempite.

La seconda possibilità di ogni Apprendista è di spostarsi verso destra, nell'adiacente colonna "Luna", ma facendo questo il nostro "lavoratore" si specializzerà sempre di più nel mestiere che ha scelto, eseguendo le azioni indicate nei diversi tracciati:

- quello in alto serve per costruire le piramidi;
- il secondo serve a eseguire i funerali, mettendo le mummie nei sarcofagi e/o spostando poi questi ultimi nella Necropoli;
- il terzo serve a muovere le Sacerdotesse nel tempio per fare offerte agli Dei;
- il quarto serve a navigare sul fiume per raccogliere cibo (con la pesca) o commercializzare con le città;
- il quinto, in basso, ci permette di costruire le Sfingi.

Sepolcri e Sfingi hanno tre Livelli di difficoltà: il primo è già disponibile in partenza, il secondo si acquisisce a metà dei rispettivi tracciati e il terzo alla fine. Quando si vuole tumulare un sarcofago o edificare una Sfinge si deve sempre scegliere una casella corrispondente al Livello raggiunto (o inferiore).

La terza possibilità che hanno gli Apprendisti, come abbiamo già detto, è... non fare nulla ma recuperare una delle tessere Azioni presenti alla sinistra delle due colonne della Casa della Vita per posarla su uno spazio vuoto della plancia personale: in base alla tessera scelta si dovrà pagare un certo prezzo in Cibo.

Si tratta di una scelta molto importante perché le tessere acquisite in questo round forniranno le azioni dell'Era successiva, quindi non si possono prendere... a caso (o perché costano poco), ma la scelta va ponderata bene in base alla strategia scelta.

Inoltre se sulla tessera scelta è stampato un simbolo corrispondente a quello della casella accanto al nostro segnalino sul tracciato dei geroglifici, questo potrà avanzare generando un Punto Prestigio o lo spostamento gratuito di uno scarabeo.



Foto 8 – Area della Necropoli.

I sarcofagi depositati nell'area della Necropoli di **Men-Nefer** ci regalano immediatamente i bonus delle Mastaba che si trovano a sinistra della riga e sotto la colonna corrispondenti alla tomba scelta.

I due sarcofagi azzurri in basso a sinistra nella foto, per esempio, hanno regalato al loro proprietario 1 spostamento del segnalino sul tracciato delle Piramidi e un'azione Barca, mentre il terzo ha permesso di scegliere 2 Ankh o 1 Papiro (colonna) e 1 Manufatto o 2 Cibo (riga).

A fine Era inoltre i giocatori incassano i Punti Vittoria (PV) delle Mastaba corrispondenti a tutti i loro sarcofagi nella Necropoli: tornando al nostro esempio, il giocatore azzurro riceverà in totale 5 PV.



Foto 9 – Area per la costruzione delle piramidi.

Nell'area delle Piramidi ci sono 4 postazioni: una è per la Grande Piramide (13 blocchi da montare) e le altre tre sono per le Piramidi delle Regine (ognuna composta da 4 blocchi).

Quando un giocatore ottiene uno o più simboli “Pietra” fa avanzare uno dei suoi segnalini (i blocchetti quadrati e colorati che vedete nella Foto 9) per ogni punto ottenuto: è possibile muovere un solo segnalino o distribuire i punti su entrambi.

Sul tracciato della Grande Piramide (composto da 20 caselle) si potrà costruire un nuovo blocco quando il segnalino passa accanto al simbolo “martello” oppure si incassa una risorsa a scelta passando accanto al simbolo del Faraone. Ogni blocco costruito sulla Grande Piramide regala la risorsa stampata su di esso e quella del blocco su cui viene posato.

Sul tracciato delle regine (6 caselle appena) invece ci sono tre martelli accoppiati al Sigillo di Cheope: passando accanto a queste caselle, ed avendo già disponibile un sigillo, si può scegliere quale Piramide costruire aggiungendo un nuovo blocco e mettendo il sigillo sulla corrispondente griglia per incassare il bonus relativo. Tornando alla Foto 9 vediamo che al momento solo il giocatore Rosa ha costruito due blocchi ottenendo PV in base alle coppie di Contratti già validati (sigillo più a sinistra) e di Papiri acquisiti.



Foto 10 – Area del Tempio e dell’Obelisco.

Nell’area del Tempio le cose sono un po’ più complicate. I giocatori spostano all’interno del tempio le loro Sacerdotesse in base alle azioni eseguite sul terzo tracciato sulla Casa della Vita: una volta entrate esse possono fare offerte al Dio.

Queste però sono possibili solo se i giocatori hanno già raccolto dei manufatti, su ognuno dei quali è posato un vaso: quando una delle nostre sacerdotesse fa un’offerta il vaso viene spostato all’interno del tempio e posato su una delle 8 postazioni adiacenti a quella in cui si trova la sacerdotessa (quattro a destra e quattro a sinistra).

Il giocatore incassa i bonus relativi alla postazione scelta, uno dei quali quasi sempre permette di far salire il proprio segnalino “Sfera” sull’obelisco: anche qui, a fine Era, si incassano gli eventuali

bonus indicati negli spazi adiacenti al segnalino (Ankh o PV). Se poi si supera uno dei tre Livelli (indicate da una barretta dorata) è possibile sfruttare il Bonus relativo al Dio che si trova nel tempio.

Infine il giocatore incassa i bonus relativi alla tessera Manufatto utilizzata per il vaso e la gira sul retro (dove viene mostrato unicamente l'oggetto utilizzato).



Foto 11 – Area del Fiume Nilo.

Sul Nilo tutti muovono le loro navi (in base alle tessere Azione e alle specializzazioni del quarto tracciato sulla Casa della Vita) ed entrano nei porti delle sei città affacciate sul fiume. Sarà inoltre possibile eseguire una o due azioni sul fiume: pescare (raccolgendo il numero di pesci indicato sulla casella dove si trova la nave) o commerciare, scegliendo una delle tessere “Contratto Commerciale” presenti nelle città (sulla foto ne è rimasta una sola, sull'ultima città, perché le altre sono state già prelevate).

Queste tessere vengono risolte quando il giocatore ha raggiunto le condizioni richieste: avere il segnalino “Cuore” in una specifica casella; avere interrato X sarcofagi; avere X Sacerdotesse all'interno del Tempio; ecc.

Quando tutti i giocatori di **Men-Nefer** hanno eseguito le 9 azioni dei loro Apprendisti l'Era si chiude e si passa al conteggio intermedio, come segue:

- (1) – Spostare il segnalino Piuma di tante caselle quanti sono i Papiri raccolti;
- (2) – Perdere o guadagnare 1 PV per ogni icona fra i segnalini Cuore e Piuma;
- (3) – Guadagnare 1-3 PV per ogni Contratto chiuso;
- (4) – Guadagnare i PV indicati dalle tessere Mastabà per ogni sarcofago nella Necropoli;
- (5) – Guadagnare i PV indicati dalla posizione del segnalino sull'Obelisco;
- (6) – Guadagnare i PV indicati dal segnalino sul tracciato della Grande Piramide.



Foto 12 – La plancia di un giocatore durante la partita.

La partita a **Men-Nefer** termina alla fine della terza Era e verrà dichiarato vincitore chi avrà il segnalino più avanti sul tracciato dei PV. In caso di parità si sommano i punti raggiunti dai segnalini Cuore e Piuma e chi ottiene il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

Il consiglio più importante è quello di “scegliere” una strategia fin dall’inizio e poi concentrarsi su di essa senza fare azioni inutili, a meno che non siano estremamente remunerative: naturalmente questo sarà possibile solo dopo un paio di prove, quando avrete capito i meccanismi da utilizzare. Una volta fatta la vostra scelta ogni vostra azione deve essere compatibile con la strategia scelta.

Andare spesso a “lavorare” sul Tempio vi permette di ottenere vari bonus: quelli all’interno del tempio, quelli della tessera Manufatto utilizzata, quelli dell’Obelisco e quelli del Dio adorato nella partita in corso. Andare al Tempio è quindi importante come azione “collaterale” di ogni strategia.



Foto 13 – Panoramica del tavolo al termine di una partita a quattro.

Costruire le Piramidi permette di ottenere parecchi PV alla fine di ogni era, oltre ai Bonus dei blocchi costruiti: ma, da sola, non vi permetterebbe di vincere, quindi dovrete affiancarla in altro modo, per esempio con i sarcofagi o le Sfingi.

I primi vi faranno guadagnare Bonus e PV nella Necropoli, sfruttando al meglio le tessere Mastaba, ma dovrete allora concentrarvi sulla specializzazione del secondo tracciato sulla Casa della Vita ed avanzare il più rapidamente possibile per raggiungere i Livelli II e III.

Se invece avrete scelto le Sfingi la situazione è analoga ma il tracciato da scegliere sarà il quinto e, di nuovo, dovrete fare del vostro meglio per avanzare il più rapidamente possibile. Questo significa, in entrambi i casi, che spesso dovrete giocare più apprendisti sulla stessa casella.

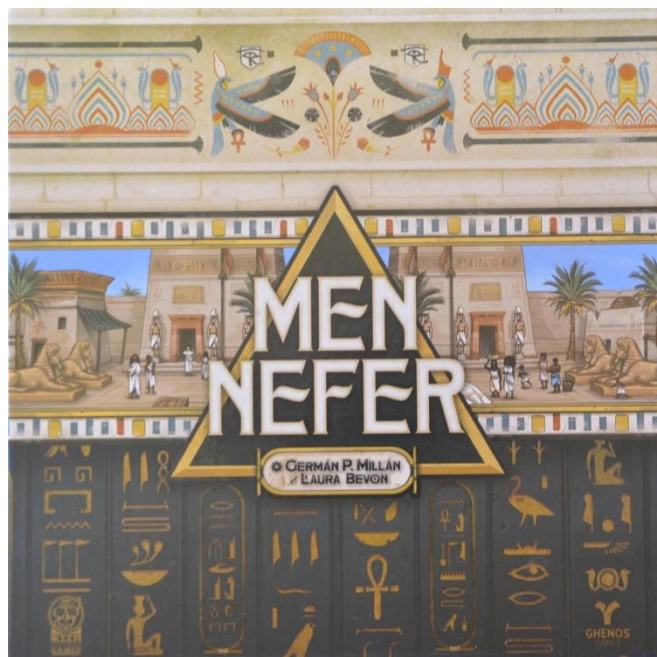


Foto 14 – La scatola di Men-Nefer.

Infine c'è il Nilo con le sue città e tanti contratti interessanti da raccogliere ma qui, più che mai, vige la regola del “chi primo arriva...”: le barche che entrano per prime nei vari porti possono infatti scegliere quale tessera riusciranno a validare rapidamente, mentre gli ultimi dovranno accontentarsi delle briciole.

La scatola di Men-Nefer contiene anche un libretto di 4 pagine con le immancabili regole per il gioco in Solitario che però noi, al momento di scrivere queste note, non abbiamo ancora provato: cosa che faremo al più presto perché le partite con più giocatori ci hanno stimolato parecchio.

Ci limiteremo quindi a dirvi che si utilizzano 9 apposite tessere “Azione” (le vedete nella foto 15 qui sotto) e un dado, e dovrete vedervela con il famoso architetto Imhotep, graduando a piacere il livello di difficoltà.

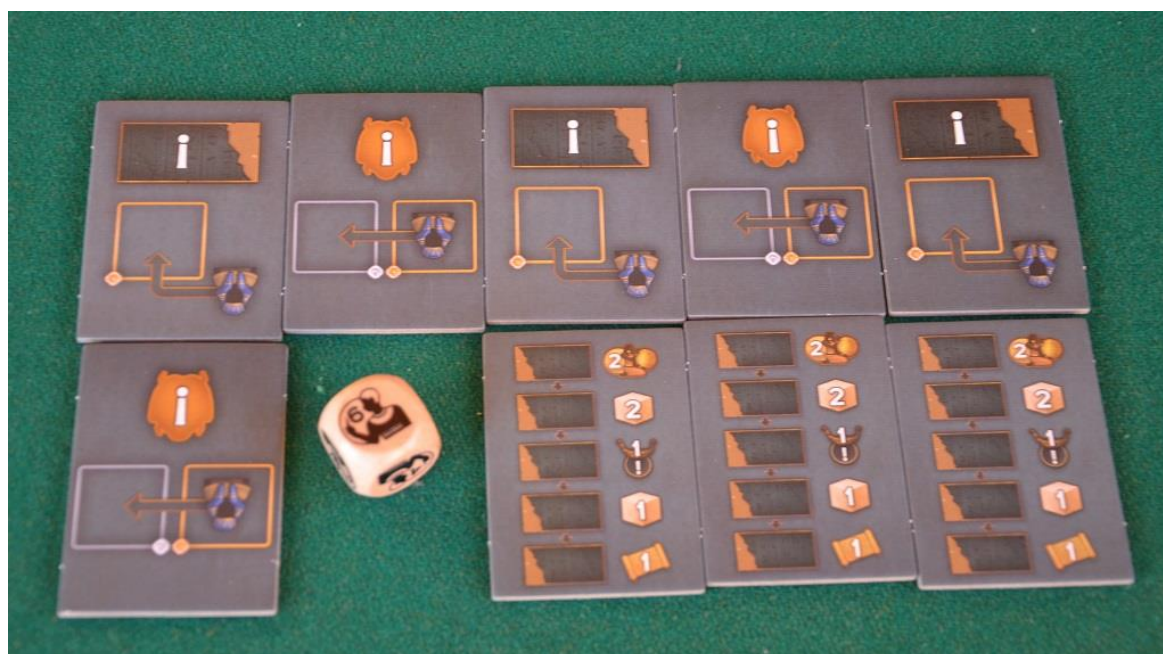


Foto 15 - Tessere e dado per il gioco in Solitario.

Commento finale

L'impatto scenico di Man-Nefer è notevole, ma la sua qualità più importante è una certa originalità nelle meccaniche di gioco: un piazzamento lavoratori "condito" da alcune trovate interessanti e ben "abbinate" al tema. Anche la longevità è ottima, visto il buon numero di strategie applicabili.

A noi e ai nostri "volontari" **Men -Nefer** è piaciuto molto, come risulta anche dal punteggio che gli abbiamo assegnato. Le regole sono chiaramente esposte e in caso di dubbi una rapida consultazione al libretto permette, soprattutto nelle prime partite, di chiarirli rapidamente.

Dopo un paio di prove però nessuno avrà più bisogno di ricordare le spiegazioni o di andare a consultare la tabella con le icone, perché ormai si sarà memorizzato tutto e si potrà dunque concentrarsi esclusivamente sulla strategia scelta.

Quindi non lasciatevi "spaventare" dalle spiegazioni che vi saranno impartite in occasione della vostra prima partita, ma concentratevi sul gioco. Una volta stabilito su cosa puntare concentratevi esclusivamente su quella strategia ed agite secondo una logica ben precisa: per ottenere un avanzamento in "A" devo scegliere la specializzazione "B" e poi andare a cercare una tessera Azione del tipo "C", ecc.

In questo modo potrete competere per la vittoria ma soprattutto potrete arrivare in fondo alla partita con la soddisfazione di essere riusciti nel vostro compito, indipendentemente dalla posizione in classifica.

Come spesso facciamo per i giochi più impegnativi, anche per Men-Nefer abbiamo preparato delle tabelle riassuntive che possono essere di aiuto a chi, dopo aver studiato il gioco, deve poi spiegarlo agli amici: potete scaricarle dal sito Big Cream collegandovi [a questo link](#).

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