

ZHANGUO: THE FIRST EMPIRE

Come riunire la Cina e costruire la Grande Muraglia



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 11/11/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Siamo nel terzo secolo avanti Cristo e Ying Zheng, il re del Qin, riesce nell'impresa di sconfiggere anche l'ultimo stato indipendente (Qi), riunendo così sotto il suo comando tutto il territorio cinese, e autoproclamandosi Imperatore.

Zhanguo (parola che significa “Stati Combattenti” in cinese) ci propone di rivivere questo periodo, affidando ai giocatori il ruolo dei plenipotenziari di Ying Zheng, da lui incaricati di insediare i suoi Governatori negli stati assoggettati e di stabilire un nuovo assetto politico ed amministrativo, in modo da creare veramente un unico e immenso stato: la Cina.

[Zhanguo: Il primo Impero](#) è la seconda edizione del gioco (uscito originalmente nel 2014 sotto i colori della What's Your Game e che Balena Ludens aveva già recensito nel Febbraio 2017 con un pezzo che *potete trovare qui*).

È stato prodotto questa volta dai francesi di Sorry We Are French ed è distribuito in Italia da [Ghenos Games](#): è dedicato a 1-4 giocatori esperti (rispetto all'originale è stata infatti aggiunta la versione “in solitario” così di moda di questi tempi) con una durata attorno alle due ore.

Unboxing

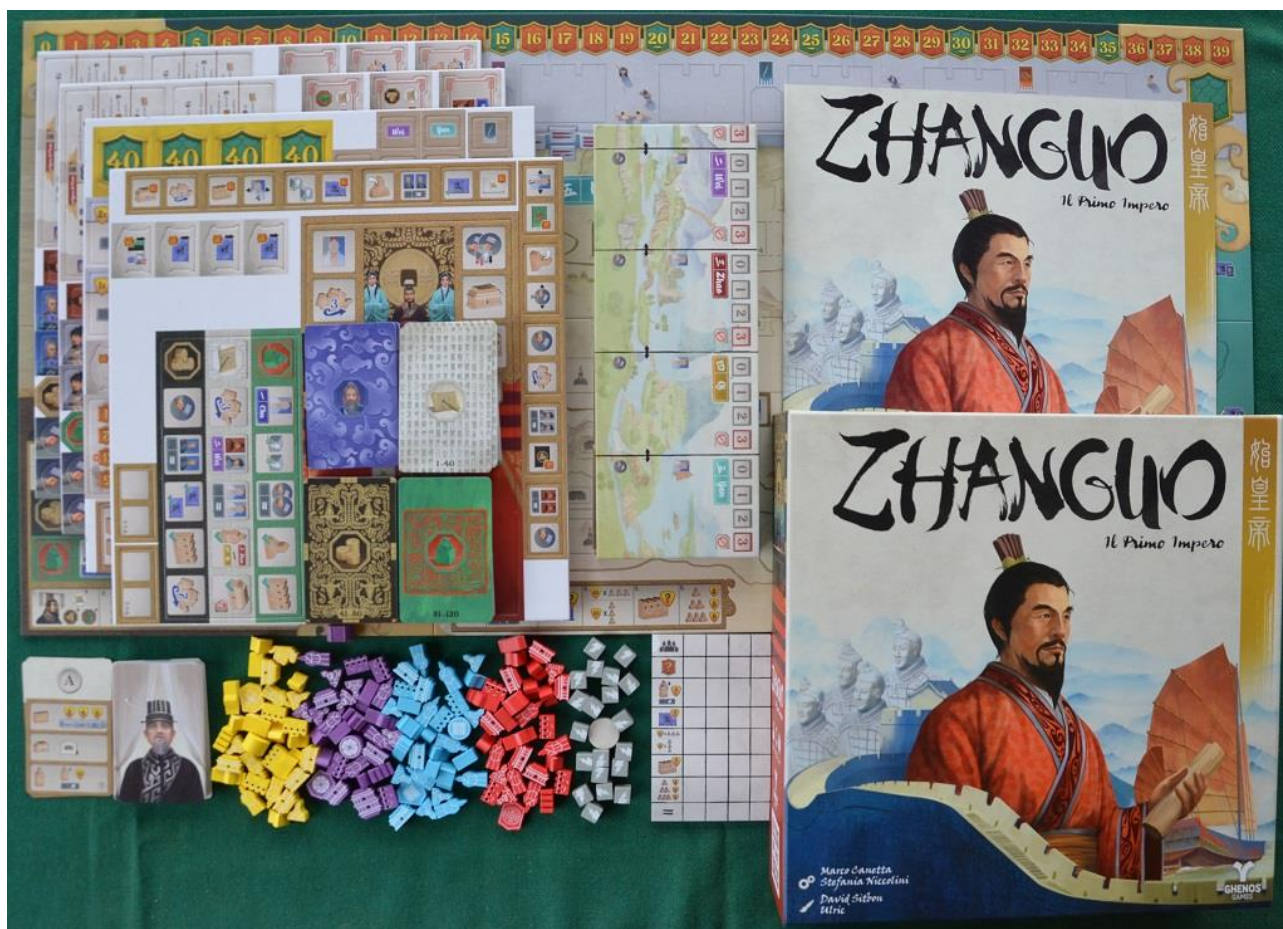


Foto 1- I component.

La scatola di **Zhanguo: Il primo Impero** contiene un grande tabellone (400x810 mm) stampato su entrambi i lati (per 1-2 giocatori da una parte e 3-4 dall'altra); quattro mazzi di carte; quattro plance lunghe e strette per i giocatori (con degli slot per i segnalini), quattro fustelle con plance e tessere varie; vari sacchetti di segnalini di legno colorato e un blocchetto segnapunti.

Realizzazione molto buona, come è abitudine di questo editore, e l'ergonomia è senza problemi. Tabellone e plance non saranno mai "congestionati" da troppi pezzi o tessere, mentre il posizionamento delle carte, sotto la parte alta delle plance, non genera confusione. I segnalini sono tutti serigrafati e contribuiscono al piacere del gioco. Il regolamento è stampato su fogli quadrati di grande formato (290x290 mm) ed è tutto a colori, con illustrazioni dettagliate, tanti esempi e un'appendice riassuntiva con la descrizione di tutte le tessere.

Nota: data la quantità di cambiamenti grafici e la nuova stesura delle regole abbiamo dovuto rinunciare a fare la solita tabella comparativa fra la vecchia e la nuova versione: chi fosse interessato a sapere se la sua copia del 2014 è ancora valida potrà comparare la descrizione della nuova con il *vecchio articolo* di Balena Ludens. Nel corso di questa recensione faremo comunque qualche riferimento ai cambiamenti più importanti.

Il nostro parere? Passate all'ultima edizione perché è davvero migliorata in tutto.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 - Il tabellone.

Il tabellone di **Zhanguo: Il primo Impero** è stato completamente rivisto dal punto di vista grafico: al centro resta la mappa dell'antica Cina, divisa in 5 grandi Territori (corrispondenti ai reami di Chu, Wei, Zhao, Yan e Qi) al cui interno vengono posizionate alcune tessere “Governatore” e “Edificio”. È sparita invece l'area della Corte perché è stata spostata su un'apposita plancia separata (la vedete in basso a sinistra nella Foto 2, colorata di rosso) e, al suo posto, c'è ora il Mausoleo (con una griglia di 3x3 tessere).

La Grande Muraglia non è più al centro della mappa ma è stata spostata nella parte alta del tabellone. Una novità assoluta è invece il percorso sul mare che vedete a destra nella foto: questo ha permesso di aggiungere una “Giunca” ai componenti e ha fornito la... scusa per avere delle carte extra (di colore viola) e azioni Bonus lungo il percorso.

Altra novità è l'introduzione dei “Guerrieri di Terracotta” da spostare nei mausolei per fare un po' di Punti Vittoria (PV) extra.

I primi tre mazzi di carte rappresentano gli sforzi per uniformare i vari regni: quelle col dorso Avorio rappresentano la "Scrittura comune", le Nere indicano la "Moneta" e le Verdi sono le "Leggi". Il quarto mazzo (viola) rappresenta gli “Alchimisti”, e l'uso di queste carte è diverso dalle altre.

Ogni giocatore di **Zhanguo: Il primo Impero** riceve una lunga plancia personale, una dotazione di segnalini del suo colore, tre serie di tessere che rappresentano i "Funzionari" dell'Impero (Generali, Architetti e Alchimisti), 5 cubetti per evidenziare il malcontento delle popolazioni di ogni Regione e 5 carte Alchimista (uguali per tutti) che non esistevano nel gioco originale.



Foto 3 - La dotazione personale dei giocatori.

Ognuno posiziona i segnalini nei diversi slot della sua plancia e un cubetto “Malcontento” sopra ogni spazio “regione” (le stesse del tabellone), nella casella “0” dei relativi cinque mini-tracciati.

Ogni Regione della plancia (le cinque grandi caselle di destra con il nome dei reami) è divisa idealmente in tre parti: in alto c’è il tracciato del Malcontento, il centro serve per il piazzamento dei funzionari ingaggiati e in basso metteremo i gettoni “lavoratore” man mano che saranno acquisiti.

Il tabellone viene completato aggiungendo le tessere Governatore, Muraglia, Edifici, Mausolei, ecc. nelle rispettive caselle: il loro numero può variare in base a quanti sono i partecipanti.

Infine è da notare che oltre all’area “Unificazione” stampata sulla sinistra del tabellone (che esisteva anche nella vecchia edizione) ora c’è una plancia separata con diverse disposizioni dei Bonus sulle due facciate: prima della partita i giocatori devono decidere se usarla al posto di quella di base.

Nelle partite test fatte per scrivere questa recensione abbiamo usato quella prestampata.

Il Gioco



Foto 4 – Esempio di carte “Scrittura”.

Zhanguo: Il primo Impero è, come suol dirsi, “guidato” da quattro mazzi carte: Scrittura (come quelle della Foto 4 qui sopra), Moneta, Leggi e Alchimisti. Tutte hanno la stessa configurazione:

- (1) in alto ci sono due simboli: quello di sinistra indica un’azione “Corte” (ne parliamo fra poco) e quello di destra indica il “Bonus” del giocatore se la carta è già sotto una Regione della plancia personale e se si esegue proprio quell’azione a Corte;
- (2) al centro c’è un disegno “decorativo” con il simbolo dell’azione (nel nostro esempio un foglio di carta con una penna);

(3) in basso c'è un numero: le carte "Scrittura" vanno da 1 a 40, quelle Moneta da 41 a 80 e le Leggi da 81 a 120. Questo numero, come vedremo, serve a determinare se chi l'ha giocata a Corte può utilizzare anche le azioni Bonus delle sue Regioni.

ATTENZIONE: da ora in poi utilizzeremo il termine **REGIONE** per indicare le cinque caselle sulla plancia dei giocatori e **TERRITORIO** per riferirci alle corrispondenti zone sul tabellone. Quindi la "Regione Chu" è la prima da sinistra sulle plance personali, mentre il "Territorio Chu" è in basso a destra sul tabellone.

La sequenza di gioco è semplicissima:

Fase 1 – i giocatori pescano 2 da ogni mazzo (Scrittura, Moneta e Leggi);

Fase 2 – poi, a turno e a "rotazione", giocano le 6 carte ed eseguono le azioni correlate;

Fase 3 – si assegnano infine le ricompense "Unificazione" e si determina il nuovo ordine per il turno successivo.



Foto 5 – Ecco come vengono posizionate le carte sotto la plancia personale.

In linea di massima il modo migliore per sfruttare le carte è quello di giocare un certo numero sulle proprie Regioni prima di andare a Corte: qui infatti si eseguiranno le azioni principali del gioco e si potranno sfruttare i Bonus delle carte già inserite nelle Regioni e che hanno lo stesso simbolo dell'azione giocata a Corte.

La prima carta inserita in una Regione assegna al giocatore un segnalino "unificazione" del suo colore (bianco per la Scrittura, nera per la Moneta o verde per la Legge), mentre la seconda ne dà due e la terza tre: non è possibile mettere più di tre carte in ogni Regione. Sfruttare troppo queste ultime significa però fare lavorare la popolazione al limite della sopportazione e cominceranno dapprima i mugugni (il segnalino malcontento si sposta di una casella quando viene inserita la

seconda carta) per sfociare in seguito in un vero e proprio... sciopero (quando si inserisce la terza carta che fa spostare il segnalino di due caselle, portandolo quindi a fine tracciato). Questo significa che in quella Regione non si potranno fare più operazioni specifiche (quelle che dovrebbero spostare il segnalino oltre la terza casella) né si potranno costruire palazzi sul Territorio corrispondente finché non verrà ristabilito l'ordine.

I gettoni Unificazione giocano un ruolo importante a **Zhanguo: Il primo Impero**, perché assegnano certi bonus a fine manche, stabiliscono il nuovo ordine per il turno successivo e/o fanno spostare dei segnalini "Guerriero di Terracotta" verso i mausolei.



Foto 6 – I gettoni "Unificazione": da sinistra la carta, le monete e le leggi.

Il secondo modo di usare le carte è andare "a Corte". Qui, in pratica, i giocatori rivelano una carta, scelgono una delle sei azioni possibili e, se il numero della carta lo consente, cercano di attivare le abilità delle carte dello stesso tipo già presenti sulle Regioni della plancia personale.

Le azioni disponibili sono (fate riferimento anche alla Foto 7 più sotto):

- Reclutare un "funzionario" (in alto a sinistra): significa prendere una tessera dalla riserva (Generale, rosso, Architetto, grigio, Alchimista, viola) per metterla in una Regione della propria plancia;
- Ricercare l'Elisir (la nave): permette di muovere la propria giunca di 3 spazi sul percorso marittimo che si trova a destra del tabellone;
- Insediare un "governatore" (in basso): permette di prendere uno dei propri segnalini "Governatore" (in cambio di 3 tessere funzionario di colore diverso) per piazzarlo sul Territorio della mappa corrispondente alla Regione della plancia da cui sono stati presi i funzionari;



Foto 7 – La plancia "Corte" indica le sei azioni possibile e come ottenere i Bonus dalle Regioni.

- Assumere dei "lavoratori": (in alto a destra) per questa operazione il giocatore deve avere un Generale sulla Regione scelta. Preleva allora 2 gettoni lavoratore e li posiziona nella parte bassa di quella Regione, aumentando di uno il malcontento (quindi se il segnalino si trova già nella terza casella non si potrà usare questa azione);
- Costruire un "palazzo": prelevando due lavoratori da una Regione della plancia (dove si trova un Architetto) e uno da un'altra Regione, il giocatore può prendere un segnalino "Palazzo" dalla sua riserva e piazzarlo sul corrispondente Territorio nel tabellone, mettendolo al posto di una tessera "Edificio" esistente, incassando subito 6 PV e il bonus indicato sulla tessera;
- Costruire un tratto di "muraglia": ci sono 6 caselle "Muraglia" sul tabellone e, ad inizio partita, ognuna di esse viene coperta da una Tessera presa a caso fra quelle disponibili. Sotto la casella ci sono dei riquadri caratterizzati da 1/2/3 barrette marroni: per costruire un tratto di muraglia servono dunque 1/2/3 lavoratori dalla propria plancia (le Regioni non hanno influenza) e si piazza il segnalino sul riquadro scelto.



Foto 8 – La zona del tabellone che contiene le caselle della Muraglia Cinese.

Notare che a **Zhanguo: Il primo Impero** ci sono tre diverse aree della muraglia, caratterizzate da uno stendardo (viola, blu e rosso), e sotto lo stendardo vengono messe inizialmente delle tessere "Imperatore": il primo giocatore che posiziona un segnalino muraglia in un'area raccoglie anche la tessera imperatore e la posiziona su una delle carte già inserite in una Regione della sua plancia: la tessera raddoppia le possibilità di ottenere il Bonus di quella carta.

Bonus? Quale Bonus? OK, ci arriviamo subito!

Dopo aver giocato una carta a Corte e aver risolto l'azione scelta, il giocatore può comparare il NUMERO scritto in basso su quella carta con quello precedente: se è più alto potrà attivare tutte le carte corrispondenti all'azione giocata, purché la sua icona si trovi fra quelle a destra dell'Imperatore (Lavoratori, Edificio, Muraglia: vedere Foto 7). Se invece è più basso potrà attivare i bonus corrispondenti all'azione giocata, purché sia a sinistra (Funzionario, Navigazione, Governatore).



Foto 9 – Esempio di carte Moneta per spiegare le azioni Bonus.

Per fare un esempio (utilizzando la Foto 9 qui sopra) supponiamo che tutte le carte che vedete siano già sotto alcune delle Regioni della nostra plancia: se ho giocato un'azione "Funzionario" a Corte ora posso raccogliere il Bonus delle due carte che vedete a sinistra nella foto.

Come facciamo a saperlo? Perché l'icona in alto a sinistra mostra proprio l'azione svolta a Corte. Così nel nostro esempio potremo muovere la nostra nave di uno spazio (icona a destra della prima carta) e posizionare una tessera Alchimista su una Regione della nostra plancia (icona a destra della seconda carta).

Ci sono vari tipi di bonus e sta ai giocatori cercare di creare una serie di combinazioni vincenti sulla propria plancia, da sfruttare ogni volta che sia possibile: alcuni poi riducono il malcontento (carta in basso, al centro), altre permettono di spostare i funzionari da una Regione all'altra (in alto al centro), altre ancora regalano segnalini Unificazione (in alto a destra), ecc.

NOTA: se un giocatore non può o non vuole sfruttare i Bonus delle sue carte può eseguire un altro tipo di azione gratuita, e cioè spostare un suo Funzionario da una Regione ad un'altra adiacente, sulla sua plancia.



Foto 10 - La tabella delle "Ricompense" di fine turno.

Al termine di ogni manche di **Zhanguo: Il primo Impero**, e cioè quando tutti hanno giocato le loro 6 carte, si verificano le "Ricompense": per ognuno dei tre colori si guarda chi ha la maggioranza di segnalini "Unificazione" e quel giocatore può guadagnare quanto indicato sulla tabella per quel turno, ma deve restituire tutti i gettoni di quel colore.

Se, ad esempio, siamo al secondo turno (vedi Foto 10) ed un giocatore ha la maggioranza dei segnalini "moneta" (neri) guadagna 4 spostamenti della nave.

A volte però si preferisce rifiutare il premio e trattenere i segnalini per poter avere una ricompensa maggiore nel turno successivo, ma ricordate che a fine round è consentito avere nella propria riserva un massimo di 5 segnalini Unificazione. Sarà allora il secondo classificato a scegliere se prendere la Ricompensa o passare a sua volta, e così via.



Foto 11 – Il mare e le flotte dei giocatori.

Una novità di **Zhanguo: Il primo Impero**, rispetto alla prima edizione è il percorso marittimo, il quale occupa la parte destra del tabellone (vedere anche Foto 11).

Ad inizio partita tutte le giunche partono dal porto in alto a destra e avanzano di 3 caselle ogni volta che si esegue l'azione "Ricerca dell'Elisir", come abbiamo visto più sopra, mentre altri avanzamenti si ottengono con le carte e le azioni Bonus.

Ogni volta che la giunca supera una delle caselle speciali ottiene qualche ricompensa:

- se supera l'immagine di un Guerriero o di una carta il giocatore può scegliere se spostare 1-2 Guerrieri di Terracotta all'ingresso del mausoleo OPPURE se giocare sulla sua plancia una delle carte Alchimista ricevute ad inizio partita;
- se supera l'immagine dell'Alchimista Supremo può scegliere una delle carte appositamente messe da parte ad inizio partita, aggiungendola alla sua mano;

- se supera l'icona carta viola con uno scudetto dorato riceverà (a fine partita) un numero di PV extra pari al numero di carte viola giocate moltiplicato per il valore dello scudetto dorato più avanzato (da 2x a 4x).



Foto 12 – L'area del tabellone che contiene le tessere Mausoleo: a destra si vede la casella "ingresso" dove vengono piazzati i "Guerrieri di Terracotta" man mano che vengono costruiti, spostandoli dalla plancia personale.

Un'altra novità di **Zhanguo: Il primo Impero** sono i Mausolei: un'intera area del tabellone è dedicata a loro, con una griglia di 3x3 caselle sulle quali, ad inizio partita, si dovranno posare le tessere. Ognuna di esse, come si vede anche sulla foto 12 qui sopra, mostra un prerequisito nella metà di sinistra, mentre a destra ci sono 4 caselle punteggio: i giocatori, a fine round, possono trasferire, su una o più tessere, i Guerrieri che hanno costruito e che vedete sulla destra, all'interno della casella Ingresso.

Per effettuare il trasferimento il giocatore deve però avere i requisiti: per esempio la casella centrale (Zhao) dice che per mettere un guerriero qui occorre avere, nel Territorio di Zhao, due Governatori e un Edificio. Chi arriva per primo piazza il suo segnalino nella casella col valore più alto in PV, e gli altri su quelle sottostanti: un solo segnalino per colore è ammesso in ogni tessera.

A fine partita poi i giocatori ricevono 10 PV extra per ogni fila o colonna completata nel mausoleo: nel nostro esempio il giocatore azzurro ha una colonna (a sinistra) e una fila (al centro) con i suoi guerrieri, quindi riceve un bonus di 20 PV.



Foto 13 – Panoramica del tabellone al termine di una partita a tre.

Al termine del quinto turno la partita finisce e, dopo aver calcolato le solite ricompense, si valutano i punti collezionati per dichiarare il vincitore. I PV finali, da aggiungere a quelli guadagnati durante il gioco, vengono assegnati a chi ha una maggioranza di Governatori in ogni regione, alla posizione della giunca sul percorso marittimo, al numero di “tris” nella griglia del mausoleo, a chi ha costruito la Muraglia, ecc. Vince chi ottiene il totale più alto.

Qualche considerazione e suggerimento

Zhanguo: Il primo Impero è un gioco abbastanza impegnativo, pur se basato su meccaniche esistenti e quindi abbastanza semplici da imparare e facili da attuare.

Ad ogni turno i giocatori dovranno però esaminare attentamente le carte rimaste in mano e decidere quale mettere in plancia o quale giocare a Corte, cercando di ottenere il massimo da ognuna di esse.

Assegnare un Governatore ad una regione comporta un lavoro di preparazione adeguato sulla propria plancia, assumendo nuovi funzionari e spostandoli sulle regioni desiderate prima di usarli per spostare un segnalino sul Territorio.

La decisione di investire su un Governatore deve tenere conto anche del livello di malcontento delle proprie Regioni. Edificare dei palazzi significa guadagnare bonus e PV extra, ma è necessario fare prima un po’ di scorta di Lavoratori.

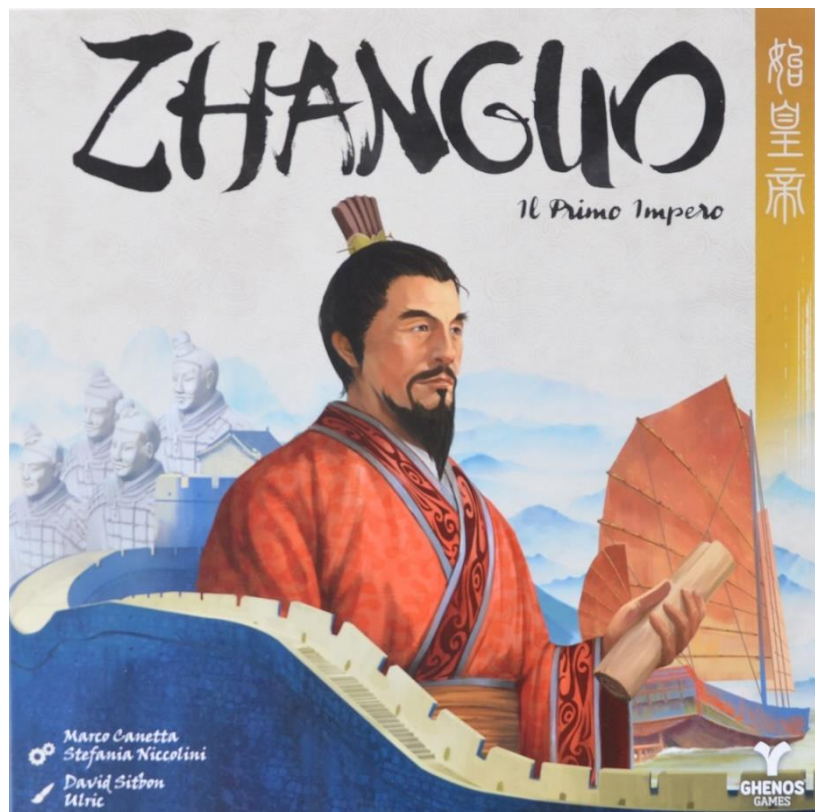


Foto 14 – La scatola del gioco.

Costruire un tratto di Muraglia Cinese è possibile solo se si hanno 1-2-3 lavoratori in regioni diverse, quindi si tratta di un'azione da pianificare tenendo sempre presente anche le esigenze di lavoratori per i palazzi, e quindi è necessario piazzarli in maniera strategica sulla propria plancia.

Arrivare poi per primi in una nuova sezione vuol dire ricevere una tessera Imperatore che dà molta più flessibilità alle proprie carte quando si tratta di guadagnarne il Bonus.

Fare avanzare la propria giunca sulla rotta marina infine permette prima di tutto di giocare le carte “Alchimista” ricevute ad inizio partita, con i relativi bonus, e poi di moltiplicarne il numero per il valore finale raggiunto dalla giunca.

Non è da sottovalutare perché arrivare in fondo con 5 carte giocate significa aggiungere 20 PV al proprio totale.

Un'altra novità di **Zahnguo: Il primo Impero** rispetto al gioco originale è che può essere giocato anche in solitario: il libretto infatti ha ben 4 pagine dedicate a questa modalità, per la quale serviranno anche un mazzo di 24 carte speciali, le 4 carte Li Si e le due carte Punteggio.

Chi scrive non è un fan delle modalità “in solitario” applicate ai giochi “multiplayer”, per cui non ha ancora effettuato prove concrete del suo funzionamento.



Foto 15 – Le carte per il gioco in solitario.

Commento finale

Se siete arrivati a leggere fin qui avrete senz'altro capito **Zhanguo: Il primo Impero** è un gioco di una certa complessità e che ogni azione è spesso subordinata ad altre, e tutte devono essere effettuate al momento opportuno per non perdere inutilmente turni o PV.

Questo è il motivo per cui lo consigliamo a giocatori abituali o esperti, ma vogliamo mettervi in guardia: il gioco prenderà però tutto il suo "sapore" solo dopo un paio di partite di prova, quando avrete imparato tutte le meccaniche utilizzate e sperimentato (con successo o meno) almeno un paio di strategie diverse.

----- A Fine Articolo -----

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