

ZHANGUO

Come riunire la Cina e costruire una Muraglia



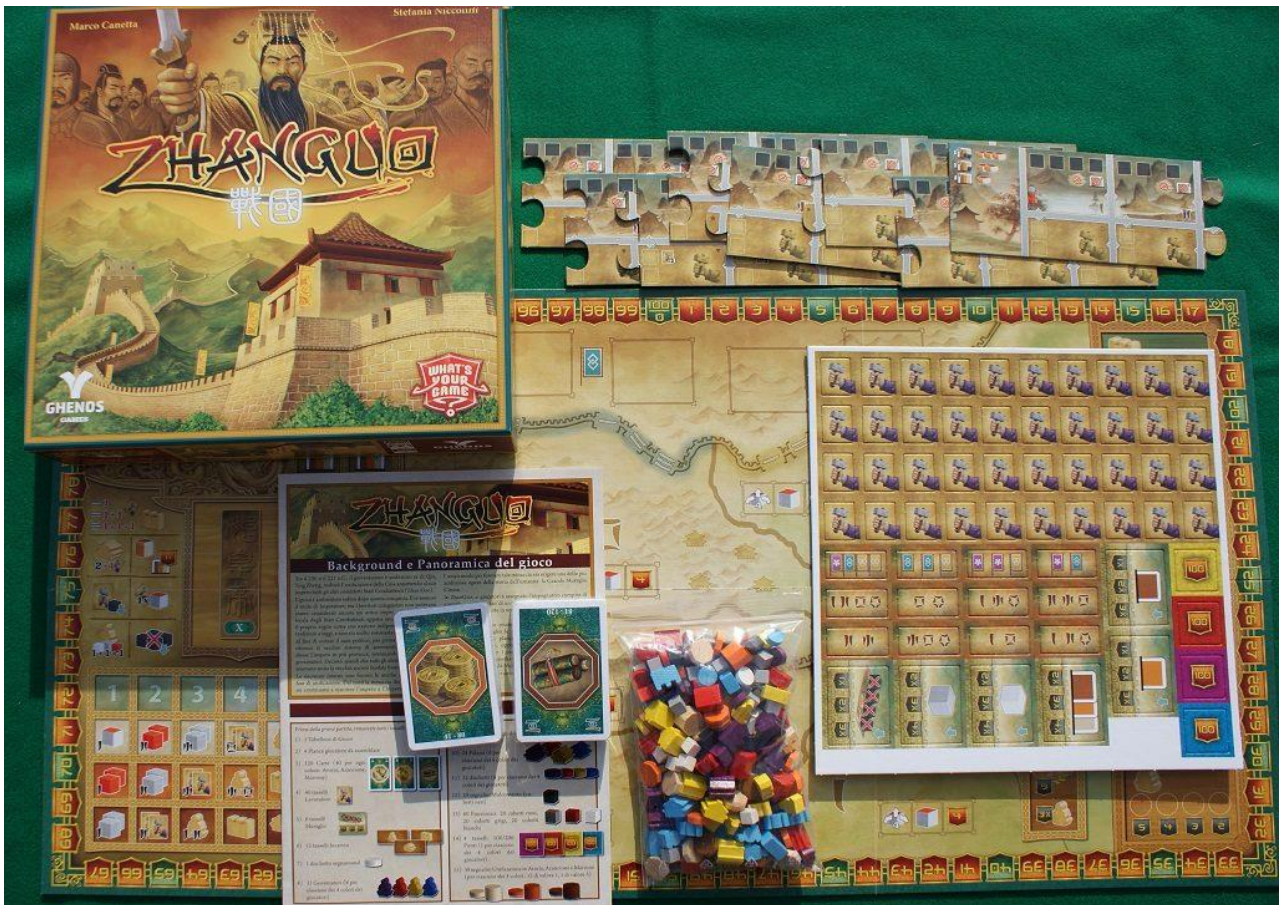
Introduzione

Siamo nel terzo secolo avanti Cristo e Ying Zheng, il re del Qin, riesce nell'impresa di riunire sotto il suo comando tutti gli stati della regione.

Zhanguo ci propone di rivivere questo periodo della storia cinese affidando ai giocatori il ruolo dei diplomatici e plenipotenziari di Ying Zheng, incaricati di stabilire un nuovo assetto politico ed amministrativo in modo da creare veramente un unico immenso stato: la Cina.

Si tratta di un gioco "italiano" di Marco Canetta e Stefania Niccolini.

Unboxing



I componenti del gioco.

La classica scatola quadrata della [What's Your Game](#) (distribuita in Italia da [Ghenos Games](#)) contiene un grande tabellone (400x810 mm), tre mazzi di carte, quattro plance per i giocatori (in due pezzi da montare), un cartonato con tessere varie da sfustellare ed un sacchetto di segnalini di legno colorato.

[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 ed il posizionamento delle carte, sotto alle plance, non genera alcuna confusione. abbiamo molto apprezzato i segnalini dei palazzi (in perfetto stile cinese, a forma di pagoda) e quelli dei governatori (in perfetto stile "statua del Budda").

Preparazione (Set-Up)



Il tabellone.

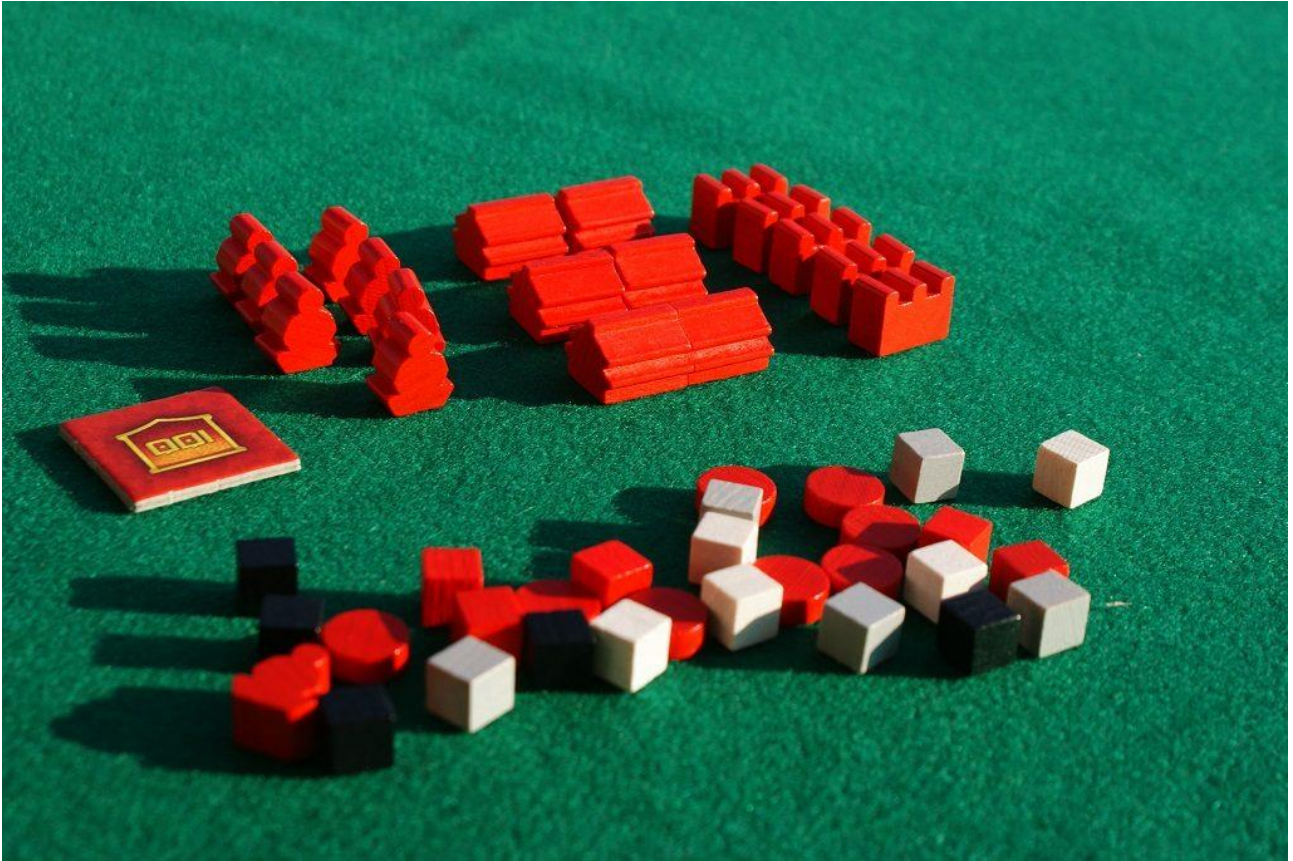
La parte principale del tabellone di Zhangguo mostra la mappa dell'antica Cina, sulla quale appaiono già anche le "tracce" della famosa Muraglia Cinese. I giocatori dovranno costruirla durante la partita.

Ai bordi troviamo invece tutte le tabelle necessarie per il gioco. A sinistra, in alto, è simboleggiata la "Corte", dove verranno scelte ed eseguite le azioni, mentre in basso c'è il tabellone delle "Ricompense", che determinerà anche l'ordine di gioco dei turni successivi. A destra vediamo la zona degli "Incarichi", ovvero le missioni che dovranno essere compiute per rispondere ai desideri dell'Imperatore (ed ottenere Punti Vittoria extra).

Prima della partita è necessario mescolare i tre mazzi di carte che rappresentano gli sforzi per uniformare i vari regni riunificati. Rappresentano (i colori indicati si riferiscono al dorso):

- Avorio: "Scrittura comune",
- Arancione: "Moneta"
- Marrone: "Leggi".

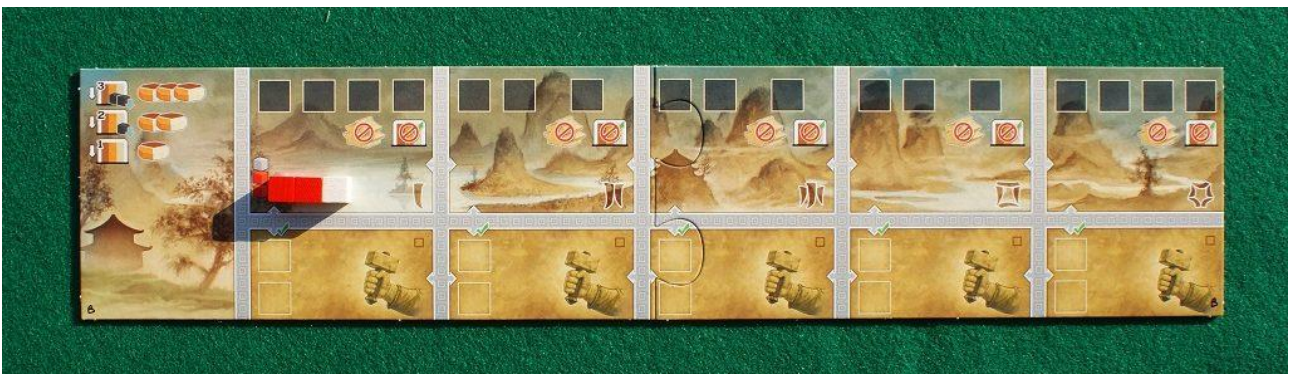
Poi si danno ad ogni giocatore una plancia ed una dotazione di segnalini del suo colore (oltre a quattro serie di cubetti colorati, bianco, rosso, grigio e nero a rappresentare i "Funzionari" dell'Impero ed il malcontento delle popolazioni)



La dotazione personale dei giocatori.

Subito dopo si svelano (pescandole casualmente) le 5 tessere "incarico" da usare per la partita in corso e si mettono nelle apposite caselle sul tabellone. I giocatori piazzano poi un segnalino sulla casella "0" della pista dei PV e un dischetto bianco viene posizionato nella casella 1 dei turni. Tutto il resto viene messo sul tavolo, a portata di mano dei giocatori. Al termine del quinto turno di gioco si proclamerà vincitore chi avrà totalizzato più punti vittoria (PV).

Il Gioco



La plancia personale dei giocatori con i primi funzionari già al lavoro.

Come si vede dalla foto, ogni giocatore ha a disposizione una plancia lunga e stretta sulla quale sono indicate le 5 Regioni cinesi (i simboli sono corrispondenti a quelli sul tabellone). Le 3 o 4 caselle nere sulla parte alta delle caselle servono per tener conto del "malcontento" delle popolazioni di quelle stesse regioni. La parte inferiore verrà invece utilizzata per ingaggiare nuovi lavoratori da assegnare poi ai diversi incarichi.

Sotto la parte alta della plancia del giocatore si infileranno le carte messe man mano in gioco e che sono, in effetti, il motore della partita.



Le carte in gioco: in alto le carte "Avorio", al centro quelle "Arancione" ed in basso quelle "Marrone". Tutte hanno la stessa struttura, ma cambiano i numeri.

Ogni carta di Zhangguo rappresenta uno dei tre simboli della riunificazione ed è contraddistinta da quattro caratteristiche: un simbolo corrispondente al colore della carta (Scrittura, Moneta e Leggi), due caselle che costituiscono le sue abilità (i bonus), un disegno ad indicare il Cortigiano o il Funzionario rappresentato (sono bellissimi ma non hanno influenza sul gioco) ed un numero bianco su sfondo verde, in basso. Ogni tipo di carta ha una numerazione diversa: da 1 a 40 per l' "avorio", da 41 a 80 per l' "arancione" e da 81 a 120 per il "marrone". Questi numeri sono importanti quando si va alla Corte per effettuare certe azioni e quindi bisogna tenerne conto quando si acquisiscono nuove carte.

Un turno di gioco è composto da tre fasi:

1. Pescare carte;
2. Giocare carte;
3. Prendere le ricompense di fine turno.

All'inizio di ogni turno i giocatori pescano 2 carte per tipo. Poi, secondo l'ordine prestabilito, a rotazione ognuno deve giocare UNA (sul territorio o nella corte) ed eseguire la corrispondente azione, e così via fino ad esaurimento della "mano" di sei carte totali.

In linea di massima la sequenza più redditizia è quella di giocare un certo numero di carte su un territorio per poi andare alla "Corte" dove sarà possibile cercare di sfruttare i bonus delle carte piazzate sulle regioni.

Il "territorio" è costituito dalle cinque sezioni della plancia: il giocatore sceglie una carta e la infila sotto la parte alta della sua plancia, lasciando visibile soltanto la metà superiore con le abilità (senza considerare i numeri verdi). La prima carta giocata su un territorio assegna al giocatore un segnalino "unificazione" di quel colore: la seconda due e la terza tre. Non è possibile mettere più di tre carte in ogni territorio.



I segnalini "Unificazione": sulla sinistra, e le tessere "Lavoratore" a destra: in alto i tasselli per la costruzione della "Muraglia Cinese".

Sfruttare troppo il territorio significa fare lavorare al limite dello sfruttamento la popolazione alimentando il malcontento: la prima carta inserita in una regione genera solo qualche brontolio fra la gente, ma niente di preoccupante (nessuna influenza pratica sul gioco); la seconda invece costringe il giocatore a posare un cubetto nero sulla prima casella a sinistra di quella regione; la terza carta fa decisamente girare le scatole a tutti (alla faccia di Confucio e della sua teoria sul sedersi in riva al fiume ed aspettare ...) ed il cubetto deve essere spostato di due spazi sulla destra.

Se tale indicatore raggiunge l'ultima casella della regione (si varia da 2 a 4, a seconda della regione e del tipo di gioco -base o avanzato-) provoca davvero le ire della gente per cui al giocatore non è più consentito fare azioni che richiederebbero un ulteriore spostamento del cubetto nero, come, ad esempio, inserire una nuova carta, assumere dei lavoratori o costruire nuovi palazzi nella regione. Perciò i giocatori dovranno recarsi al più presto alla Corte e cercare azioni e/o bonus che permettano di calmare la popolazione (togliendo o facendo arretrare il maledetto cubetto!).

Il secondo modo di usare le carte è andare "a Corte":



La Corte.

Qui, in pratica, i giocatori rivelano una carta, scelgono una delle azioni possibili e se il numero della carta lo consente cercano di attivare le abilità delle carte dello stesso tipo già presenti sulle loro plance. Ma vediamo quali sono le azioni disponibili:

- Reclutare un "funzionario": significa prendere un cubetto dalla riserva (rosso per i militari, bianco per i civili e grigio per gli Ispettori) per metterlo sulla propria plancia,
- Riassegnare i funzionari: permette di muovere i cubetti sulla propria plancia di 1-3 spazi, in modo da creare delle "combinazioni" di colori
- Insediare un "governatore": permette di prendere uno dei propri segnalini "Governatore" (in cambio di 3 cubetti funzionario di colore diverso) per piazzarlo sulla regione da cui sono stati presi i funzionari.
- Assumere dei "lavoratori": per ogni funzionario spostato nell'area lavoratori di una regione il giocatore può prelevare 1-2 tessere "Lavoratore" dalla riserva per metterle sulla sua plancia, in corrispondenza della regione selezionata.
- Costruire un "palazzo": prelevando due lavoratori da una regione della plancia ed uno da un'altra regione il giocatore può prendere una segnalino "Palazzo" dalla sua riserva e piazzarlo sul tabellone nella regione scelta.
- Costruire un tratto di "muraglia": prendendo 1-2-3 lavoratori dalla sua plancia il giocatore può costruire una sezione di "Muraglia Cinese" del valore corrispondente.

Dopo aver giocato la carta corrispondente all'azione da compiere il giocatore può comparare il NUMERO scritto in basso sulla stessa carta con quello precedente: se è più alto (o più basso, in base al tipo di azione) potrà attivare tutte le carte dello stesso tipo di quella giocata sulla sua plancia, incamerandone i bonus relativi. Per fare un esempio: se ho giocato una carta per "Costruire un Palazzo" ed il suo numero è più alto di quella precedente posso incassare il bonus di tutte le carte "Costruire" che ho già sulla plancia

Questi bonus permettono di eliminare o ridurre i cubetti neri, raccogliere segnalini Unificazione, guadagnare PV, ottenere funzionari o lavoratori, ecc.



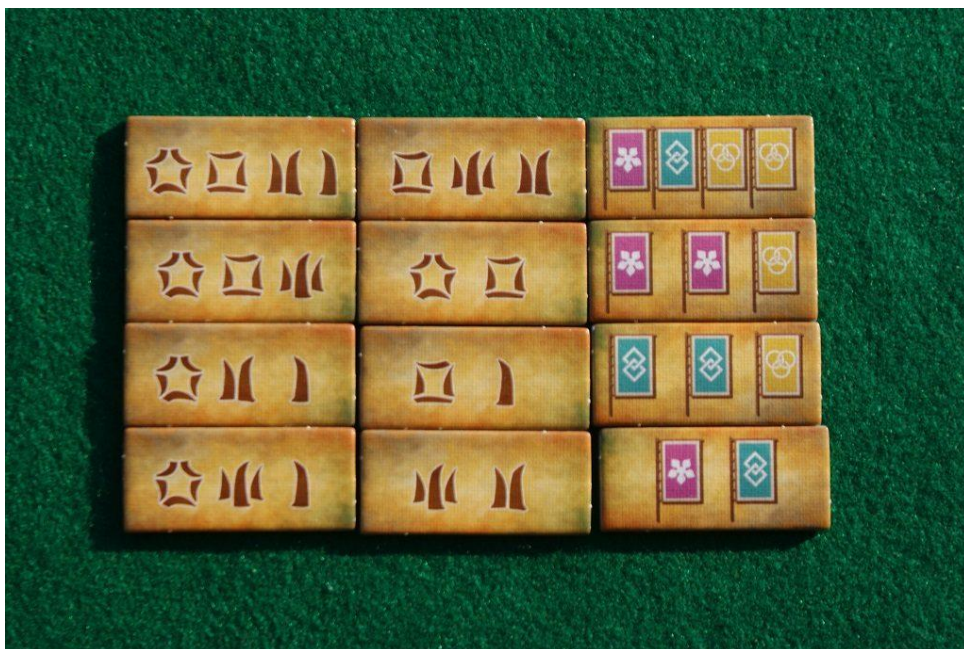
La tabella per i "premi" di fine turno.

Al termine di ogni turno, 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: per esempio se siamo al terzo turno ed un giocatore ha la maggioranza dei segnalini "moneta" (rossi) guadagna, come indicato dalla foto qui sopra, 2 lavoratori extra. Chi prende questi bonus deve però restituire però tutti i segnalini di quel colore. A volte dunque è preferibile rifiutare il premio e trattenere i segnalini per poter avere una ricompensa maggiore nel turno successivo.



I "premi" a fine partita.

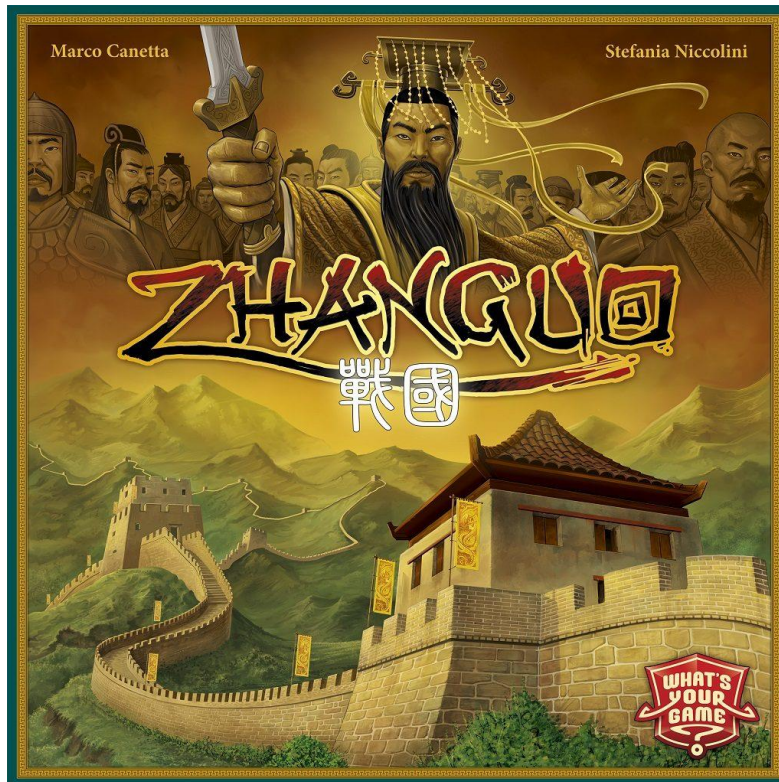
Durante la partita i giocatori possono anche cercare di soddisfare gli "Incarichi" imperiali indicati sulla destra del tabellone (vedere anche la foto soprastante) che comportano l'averne un certo tipo di segnalini sulle regioni indicate dalle tessere posate casualmente su quelle caselle ad inizio partita: per esempio avere costruito due muraglie nella zona "X", oppure avere un governatore sulle zone I-2-3, ecc. Alla fine del suo turno il giocatore che soddisfa le condizioni richieste posa un dischetto del suo colore sul relativo incarico.



Le tessere Incarico.

Al termine del quinto turno la partita finisce e, dopo aver calcolato le solite ricompense, si valutano i punti collezionati per dichiarare il vincitore. Questi PV finali vengono assegnati a chi ha una maggioranza di Governatori in ogni regione, a chi possiede la maggioranza dei segnalini Unificazione dei tre colori ed agli incarichi eseguiti con successo.

Bottom Line



La scatola del gioco.

Zhangguo è un gioco abbastanza impegnativo, la cui [durata](#) può arrivare fino a due ore, pur se basato su meccaniche abbastanza semplici da imparare e facili da attuare. Ad ogni turno i giocatori dovranno però esaminare attentamente le sei carte ricevute e decidere quali mettere in plancia e quali 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 scambiarli. Spesso poi la scelta delle regioni dipende dagli incarichi disponibili: è vero che alla fine della partita chi ha la maggioranza dei Governatori in una regione guadagna punti, ma avere ANCHE soddisfatto i requisiti di un incarico con quegli stessi Governatori non è un bonus disprezzabile! Per rendere l'operazione ancor più interessante sul tabellone sono stampate anche delle caselle con alcuni bonus extra che verranno assegnati con il sistema del "chi prima arriva meglio alloggia".

Costruire dei palazzi significa anche guadagnare tanti PV quante sono le carte già presenti sulla propria plancia, quindi si tratta di operazioni da effettuare quando si sono già collezionate abbastanza carte e dopo aver assunto un adeguato numero di lavoratori (perché si devono usare per la costruzione e si scartano dopo l'uso).

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 ben presente anche le esigenze di

lavoratori per i palazzi, e quindi dopo averli prelevati più volte in diverse regioni, piazzandoli in maniera strategica sulla propria plancia.



Partita in corso

Da quanto indicato si deduce 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 abbiamo scelto e giocato Zhangguo e per questo motivo lo consigliamo a giocatori abituali o esperti: il gioco prenderà però tutto il suo "sapore" solo dopo un paio di partite di prova.

- Titolo originale: Zhangguo
- Tipo: Eurogame
- Editore: What's Your Game, Ghenos Games
- Giocatori: 2-4
- Età: 14 o più
- Durata: 90-120 minuti