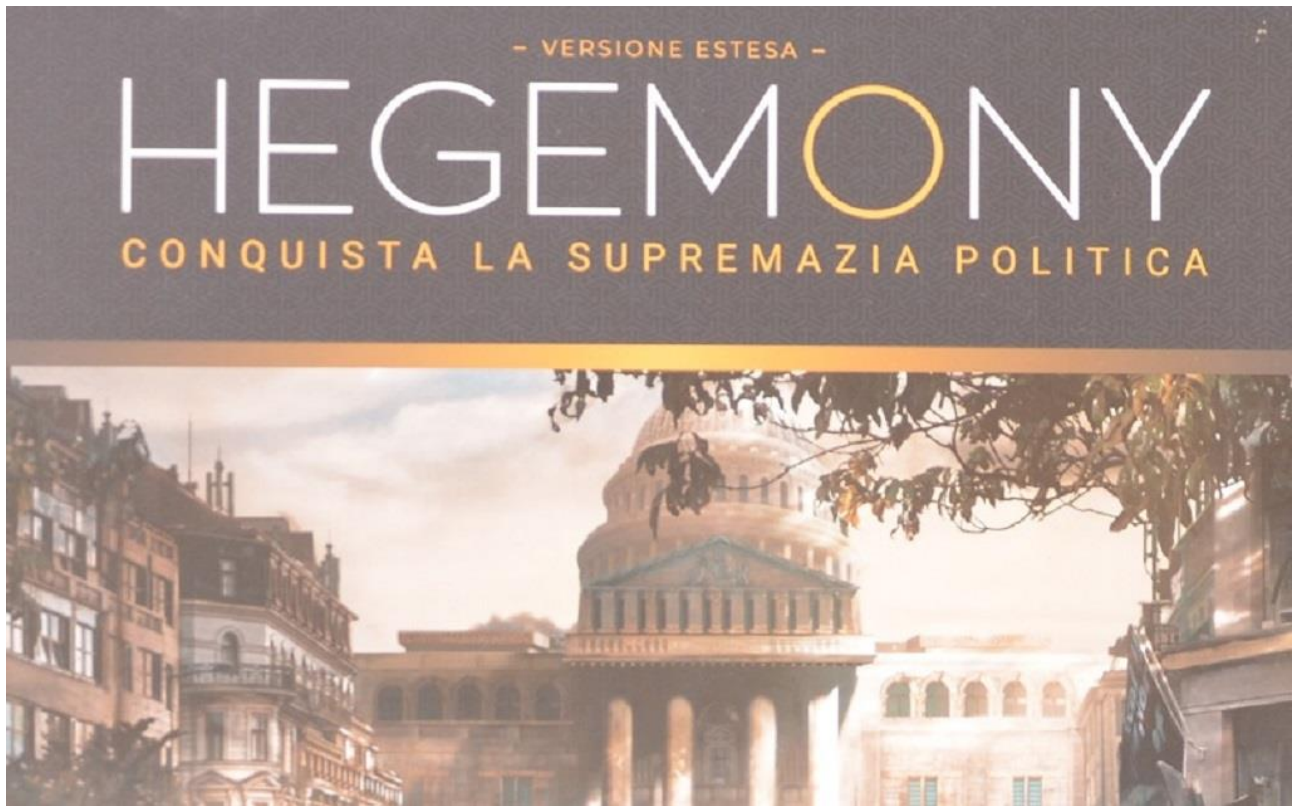


# HEGEMONY: CONQUISTA LA SUPREMAZIA POLITICA

Tensioni sociali a politica all'ordine del giorno



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 05/03/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## Introduzione

Negli ultimi anni i giochi “asimmetrici” hanno preso piede regolarmente nel nostro “piccolo mondo”, soprattutto a seguito del grande successo avuto da **Root** nel 2018, e anche Balena Ludens ha cercato di esaminare alcune novità recentemente (come **Crescent Moon**, tanto per fare un esempio).

Tuttavia nessuno di essi era così perfettamente strutturato come [Hegemony: Conquista la supremazia politica](#) (che da ora in poi chiameremo semplicemente **Hegemony**), un gioco che [Ghenos Games](#), per nostra fortuna, ha portato in Italia accollandosi la traduzione del regolamento (e di tutti i componenti) con un lavoro davvero imponente.



Foto 1 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

I giocatori (da 1 a 4 da 14 anni in su) si calano nei panni dei rappresentanti di quattro diverse “classi” di un qualsiasi Paese in stile “occidentale”: la Classe Operaia, la Classe Media, i Capitalisti e lo Stato.

Il gioco, è bene dirlo subito, è piuttosto impegnativo e per le prime partite andrete un po’ “a tentoni”, per cui vi serviranno non meno di 3 ore per portarlo a termine, 4 se si aggiungono le spiegazioni iniziali: in seguito, chiarite le cose più importanti, potrete iniziare a gestire meglio le vostre mosse (in base alla fazione che vi è stata assegnata) e il tempo di gioco si ridurrà di 20-30 minuti.

## Unboxing

La grossa scatola di **Hegemony** che abbiamo utilizzato è la “**Edizione Estesa**”, quindi include i materiali della espansione “**Crisis & Control**”: un secondo libretto di regole, 245 carte extra e 26 tessere/gettoni specifici.



Foto 2 – I componenti di Hegemony, completi dell’espansione “Crisis & Control”.

Togliamo il coperchio e ci accorgiamo subito che dentro c’è davvero un sacco di roba: tabellone a parte troviamo ben 570 carte; 4 fustelle con tutte le tessere e i gettoni; quattro plance per i giocatori in cartone multistrato (con slot per i segnalini); oltre 230 segnalini e cubetti di legno colorato, una cinquantina di cubetti “indicatore” di plastica trasparente, ecc.

I materiali sono tutti ben fatti e le carte sono resistenti abbastanza da poter essere impiegate senza imbustarle (a meno che non vogliate fare un mutuo per acquistare le bustine protettive): mai come in questo caso sarà necessario tenere ben in ordine tutti i componenti (separando anche quelli “base” dall’espansione) e utilizzare dei sacchetti trasparenti, in modo da avere un accesso immediato al momento del setup e durante la partita.

Il regolamento, di grande formato (280x280 mm), è corredato da decine e decine di foto: la cosa che più spicca è che, dopo una prima spiegazione delle regole generali, ci sono 4 pagine “esclusive” per ogni fazione, ben evidenziate da un bordo colorato: rosso per la Classe Operaia, blu per i Capitalisti, giallo per la Classe Media e grigio per lo Stato.

La sensazione è quella di un “prodotto” assolutamente ben pensato e realizzato in maniera impeccabile, includendo il termoformato di plastica nera che permette di mettere al posto giusto tutti i componenti e nel quale è stato anche ricavato lo spazio per incastrare le plance: tanto di cappello anche a chi ha progettato la confezione. Ma la grafica, da sola, non basta a classificare un gioco, quindi partiamo con la nostra recensione, anticipandovi che a noi il gioco è piaciuto molto e che, nonostante il tempo e l’attenzione necessari, lo abbiamo provato più e più volte con grande piacere.

## Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Il Tabellone di Hegemony subito prima dell’inizio di una partita a tre.

Prendetevi una mezz’oretta abbondante per preparare accuratamente il vostro tavolo di **Hegemony**, anche perché ci sono parecchie cose da fare e alcune dipendono dal numero dei partecipanti.

Ben 6 pagine del regolamento sono dedicate alla semplice spiegazione dei componenti e del loro utilizzo, mentre le 3 successive illustrano il setup: tutte sono corredate da tante fotografie che aiutano moltissimo a trovare i pezzi necessari e ad immergersi nell’ambientazione.

Sul tabellone verranno posizionati dei segnalini “Indicatore Politico” nell’apposita area (in alto a sinistra nella foto) e una serie di carte “Azienda/Fabbrica” (4 per il Capitalista, 2 per la Classe Media, 3 per lo Stato), oltre ad un certo numero di lavoratori (operai e impiegati, solo per le fazioni rossa e gialla), di tessere e di segnalini di vario tipo (Risorse, Influenza, ecc.).

Alcuni lavoratori iniziano nell’area “Disoccupati”, pronti ad essere assunti all’apertura delle nuove aziende per lanciare la produzione. Ogni giocatore riceve una plancia nel colore della fazione scelta (sono tutte diverse), un mazzo di carte e una serie di segnalini e marcatori dello stesso colore, oltre a una quantità di monete che varia da fazione a fazione.



Foto 4 – La postazione del giocatore che rappresenterà la Classe Operaia: notare a sinistra le carte Azione del giocatore e, al centro i segnalini all’inizio dei tracciati.

È bene sottolineare nuovamente che ogni giocatore rappresenta una diversa “Classe” e ha un obiettivo ben specifico: la gestione della strategia per ottenerlo è quindi diversa da quella dei concorrenti.

Se, per esempio, la Classe Operaia ha come obiettivo primario l’impiego e una buona retribuzione; quella Media può aspirare a mettere in produzione piccole aziende, con un certo numero di impiegati e operai da stipendiare, alla ricerca di un giusto utile; i Capitalisti invece hanno delle fabbriche e commerciano molto più in grande, investendo il loro denaro in grandi operazioni commerciali per ottenere utili molto più alti; lo Stato infine dovrà cercare di mantenere l’equilibrio e il benessere delle prime tre fazioni affinché tutte siano soddisfatte.

## Il Gioco

La spiegazione delle regole di **Hegemony** è un’operazione importante e porterà circa un’oretta, la prima volta, ma solo se qualcuno si è preso l’incarico di piazzare il gioco nei giorni precedenti e leggere le regole almeno un paio di volte, seduto davanti al tavolo, per capire ogni paragrafo. Intendiamoci, questo “investimento” del vostro tempo sarà più che ripagato giocando, ma è inutile nascondersi dietro un dito: questo titolo è veramente ASIMMETRICO ed ogni giocatore dovrà studiare attentamente le quattro pagine del libretto dedicate alla sua fazione, anche se alcune azioni potrebbero essere comuni a qualcun altro.



Foto 5 – Le schede Sommario di grande formato forniscono tutte le istruzioni ai giocatori.

Fortunatamente nella scatola sono inserite quattro grandi schede riassuntive (280x280 mm), che riproducono le regole specifiche, ma senza gli esempi stampati sul regolamento: inoltre sono disponibili altre quattro schede in formato “ristretto” (160x160 mm) con il... riassunto del riassunto. Insomma, per poco che abbiate ascoltato la spiegazione iniziale è impossibile che rimaniate bloccati e senza sapere cosa fare, ma nel dubbio prendetevi il tempo per esaminare le varie possibilità.

La sequenza di gioco è piuttosto lineare:

(1) – Preparazione del round. Si avanza il segnalino di una posizione (la partita dura 5 round) e ogni giocatore esegue quanto indicato sulla sua scheda: pagare eventuali interessi dei prestiti contratti, pescare dal mazzo per riportare a 7 le carte azione in mano, rivelare nuove aziende, fare arrivare lavoratori, ecc.

(2) – Fase delle Azioni. A turno ogni partecipante gioca una carta dalla sua mano e: 2.1 – esegue quanto indicato sul testo della carta oppure 2.2 – esegue un’azione “Base” per la sua fazione (una di quelle elencate nel Sommario) e 2.3 – può eseguire un’azione “Minore” (fra quelle indicate nel Sommario).



Foto 6 – I gettoni per la produzione di sanitari e istruzione,

(3) – Fase della Produzione. Tutte le fabbriche e/o le aziende dello Stato, dei Capitalisti e della Classe media che hanno dei lavoratori producono le loro risorse: cibo, sanitari, generi di lusso, istruzione, influenza politica.

I proprietari delle aziende devono naturalmente pagare gli stipendi ai lavoratori (che appartengono tutti alla classe Operaia e alla Media), poi mettono nei loro magazzini le merci fabbricate. Subito dopo i lavoratori devono essere nutriti (1 gettone “Cibo” per lavoratore) e a questo provvedono ovviamente i proprietari (classe Operaia o Media).

Cosa manca ancora per avvicinarci il più possibile alla vita reale? Beh... le famigerate tasse, no? E infatti anche ad **Hegemony** arriva il momento di aprire il borsellino ed è proprio in questa fase che tutti devono pagare le imposte allo Stato, altrimenti come potrà poi sostenere aziende e padronato nei turni successivi?



Foto 7 – L’area “politica” del gioco: per spiegare meglio il funzionamento abbiamo lasciato i cubetti “voto” sul tabellone per ogni votazione: a destra i contrari, a sinistra i favorevoli.

(4) – Fase delle votazioni. Ecco un altro punto molto importante del gioco: durante la fase delle azioni i partecipanti possono infatti usare le carte per piazzare dei segnalini “Richiesta di voto” su uno dei 7 tracciati dell’area di Voto.

Nella foto 7 qui sopra vediamo che la classe Operaia (segnalini rossi) ha fatto due richieste:

la prima (riga 2) per aumentare gli stipendi dei lavoratori (mozione a suo favore), ma capitalisti e classe Media si sono opposti e la mozione è stata respinta con 3 voti contro 2;

la seconda (riga 3) spinge per aumentare le tasse alle imprese (a sfavore di classe Media e Capitalista) e qui la mozione è stata accolta con 5 voti contro 4.

La Classe Media infine ne ha fatta un’altra per ridurre il costo dell’Istruzione nelle scuole e nelle università e anch’essa è stata accolta (5 a 4) nonostante l’opposizione di Capitalisti e Operai.

Se una votazione ha successo il segnalino nero di quella riga cambia posizione (verso sinistra o verso destra, a seconda della mozione fatta) e di conseguenza cambiano per tutti alcuni parametri del gioco.



Foto 8 – La plancia della Classe Media: si vede al centro il segnalino della Prosperità e, nelle caselle, si notano i PV guadagnati. Notate le merci accumulate e i soldi incamerati.

(5) – Fase dei Punteggi. Al termine di ogni round vengono assegnati dei Punti Vittoria (PV) in base a parametri differenti per ogni fazione:

- gli Operai guadagnano 2 PV per ogni Sindacato attivo (da 1 a 5);
- la classe Media riceve Punti Prosperità in base alle aziende attive e, spostando il corrispondente segnalino, riceve PV in base alla nuova posizione;
- la classe Capitalista ovviamente fa punti in base al capitale accumulato: anche qui un apposito cursore si muove sulla corrispondente pista e assegna i punti della casella di arrivo, più dei bonus per avanzamenti molto rapidi.

Il cursore della ricchezza però non torna mai indietro, anche se il capitale cala nel turno successivo, ma il giocatore non riceve alcun bonus se non riesce a farlo spostare verso destra.



Foto 9 – La plancia della classe Capitalista, molto più semplice delle altre, visto che non devono provvedere ai bisogni dei lavoratori. In base al Capitale accumulato (in alto a destra) il segnalino blu farà PV sul tracciato con le stelline.

- Lo Stato infine guadagna PV se riesce a mantenere un buon equilibrio fra le esigenze e i doveri delle altre tre fazioni.

Per questo sulla sua plancia ci sono tre piste parallele con dei cursori che avanzano secondo certe azioni fatte dallo Stato stesso oppure dagli altri giocatori. Inoltre può guadagnare anche alcuni avanzamenti permanenti se riesce a soddisfare certe richieste speciali, aiutando una categoria con soldi o risorse specifiche: si tratta di tessere colorate con un “+1” stampato sopra (le vedete a sinistra della plancia nella Foto 10 qui sotto).

Può ricevere anche altri PV se riesce a mantenere la stabilità politica indicata per quel turno da una carta “Obiettivo Politico” (la vedete in alto a destra nella foto), ma rischia di perdere PV se non ha soddisfatto le richieste della popolazione (in ogni turno vengono scoperte due carte Evento con gli obiettivi da raggiungere).



Foto 10 – La plancia dello Stato vede al centro 3 tracciati, uno per ogni fazione: a fine round si guarda sotto i due segnalini più a sinistra e il giocatore incassa i punti indicati: nel nostro esempio 6 e 7 PV (ricordate infatti che il segnalino giallo ha 2 spostamenti extra e il blu uno, come indicato dalle tessere a sinistra).

Naturalmente ci sono altri modi per fare PV nel corso della partita ad **Hegemony**, in base alle azioni. Al termine del quinto Round la partita finisce e tutti aggiungono ai PV acquisiti quelli “specifici” indicati sulle loro schede. Chi ottiene il totale maggiore vince.

## Qualche considerazione e suggerimento

Dopo molti ripensamenti ci è sembrato inutile entrare troppo nei dettagli delle regole di **Hegemony**, soprattutto perché praticamente ogni giocatore ha le sue: tutti seguono lo stesso “canovaccio” ma quando si tratta di fare dei conti (sia per pagare le tasse che per ricevere soldi, merci o PV) ognuno deve... pensare per sé. E questo è uno dei punti interessanti e meglio riusciti del gioco.

Naturalmente tutto è stato studiato attentamente per facilitare la vita di ogni partecipante e perché ogni azione abbia una sua logica: infatti, dopo un paio di prove, i giocatori sapranno esattamente quali sono le loro alternative e quando effettuare azioni specifiche a loro vantaggio.



Foto 11 – Esempio di carte Azione della, classe Operaia (in alto) e Media.

Esaminate attentamente le sette carte che avete in mano all’inizio di ogni round, poi preparate la vostra strategia, che può includere una o più delle azioni che avete appena letto, oppure chiedete una mozione politica (per alleviare qualche balzello o ridurre i costi, ecc.), ma spesso vi ritroverete a giocare una carta ed eseguire un’Azione “Base” della vostra categoria.

- la classe Operaia ne ha sei, inclusi scioperi e manifestazioni, più 6 minori;
- la classe Media ne ha otto, incluse le richieste di... straordinari, più 8 minori; - la classe Capitalista ne ha sette (incluse le Lobby) e sei minori;
- lo Stato infine ne ha sei (fra cui spicca “incontrare i parlamentari di un partito”) e solo 2 minori.

Non dimenticate mai in che modo potete ottenere dei PV a **Hegemony**: inutile guardare troppo a cosa stanno facendo gli altri, se si tratta di azioni che non vi intralciano, ma restate concentrati sulla vostra missione: nelle prime due partite sperimentate il più possibile finché non avrete capito bene come muovervi e, proprio per questo, consigliamo di giocare entrambe con la stessa fazione, passando poi in seguito alle altre.



Foto 12 – Esempio di Aziende Capitaliste: ognuna funziona solo se ci sono i lavoratori indicati o dei macchinari automatici (come la seconda carta in basso) e producono quanto indicato dai grossi numeri bianchi.

Le aziende sono il cuore della manifattura: produrre i vari tipi di risorsa, che poi venderete per incamerare denaro fresco da reinvestire in nuove fabbriche, ecc.

Per farle funzionare servono impiegati (i meeple più alti, controllati dalla Classe Media, i famosi... colletti bianchi) o i titolari di piccole aziende familiari (classe Media), ma soprattutto gli operai (meeple bassi): ogni fabbrica ovviamente ha bisogno sia di lavoratori non specializzati (quelli di colore grigio) che di specialisti (meeple colorati).

Nella fase di Produzione i lavoratori devono essere pagati (il costo è indicato nella parte bassa delle carte e varia a seconda della situazione “politica” sui salari).

La classe Operaia cercherà quindi di far salire gli stipendi, mentre i Capitalisti tenderanno a farli scendere e a costringere i loro operai ad effettuare qualche turno extra di straordinario.

Ma guai ad esagerare perché se viene dichiarato uno sciopero (tessera “pugno chiuso” come quella nella seconda carta in alto, per esempio) la produzione si ferma e gli utili... pure: quindi meglio mantenere le cose ad un livello medio.



Foto 13 – La Scatola di Hegemony.

Per riuscire a darvi qualche consiglio extra bisognerebbe esaminare ogni fazione in dettaglio e discutere dei loro punti di forza e di quelli critici, ma non è questo lo scopo di questo articolo. Tuttavia c'è un consiglio che vale per tutti e riguarda la "Politica": non sottovalutatela mai, qui nel gioco come nella realtà, perché potrebbe cambiare (e di molto) la situazione se vengono alterate le condizioni iniziali sui sette tracciati.

Preparatevi al voto con anticipo e cercate di allearvi con gli altri giocatori per spingere una vostra proposta (che magari aiuta anche loro) o affossarne una negativa.

Il Voto è un "gioco nel gioco" e vale la pena di spendere qualche riga per spiegarlo. Ad inizio partita si mettono 8 cubi rossi, 8 blu e 8 gialli in un sacchetto: nella fase delle azioni ci sono carte che fanno aggiungere altri cubi del proprio colore e prima di votare tutti possono aumentare i cubetti in base alla situazione sulla loro plancia.

Poi si esamina la prima mozione e tutti devono esprimere un voto (SI o NO) con un'apposita tessera.



Foto 14 – La zona del tabellone dove si vota: in alto si vedono i segnalini del round in corso e il moltiplicatore per le tasse.

Date una bella mescolata a tutti i cubi ed estraetene 5 dal sacchetto, mettendoli sulle caselle “Risultato delle Votazioni” dalla parte SI (verde) o NO (rossa) a seconda delle dichiarazioni di voto utilizzate. A questo punto intervengono i cubetti viola (Influenza): ogni giocatore dichiara quanti ne possiede poi, in segreto, ne sceglie un certo numero (anche zero, se vuole) chiudendoli nel pugno.

Tutti aprono la mano ed aggiungono i cubetti viola a quelli del loro colore già nelle caselle Voto. La mozione passa se i SI sono uguali o superiori ai NO: spostare il segnalino nero nella nuova posizione. Non avete idea delle discussioni che sorgono ad ogni votazione per convincere gli altri a votare insieme a noi... come abbiamo detto, un gioco nel gioco!

## Commento finale

Da quanto scritto finora si capisce fin troppo bene che a noi il gioco è piaciuto molto: è un gran “cinghialone” e non contate mai meno di 3 ore per finirlo, ma se ancora non l’avete provato sappiate che, quando siamo arrivati alla fine delle nostre partite, nessuno si era accorto del passare del tempo.

Tutte le azioni hanno una loro logica e quindi devono essere fatte sempre nell’interesse della categoria che rappresentiamo: dopo un paio di partite vi accorgete subito se state andando fuori strada e dovrete cercare di recuperare la “rotta” immediatamente.

Naturalmente ci sono vari modi per arrivare alla vittoria, ma i punti si fanno sempre come indicato sul vostro Sommario, quindi è a quello che dovete puntare.

Non abbiamo ancora provato l'espansione "Crisis & Control" (inclusa nella versione "estesa" in nostro possesso) ma contiamo di farlo nelle prossime settimane: già è stato difficile trovare abbastanza volontari per effettuare partite di 3 ore o più e solo la minaccia di non farli venire più qui a casa per approfittare della mia ludoteca ha convinto qualche recalcitrante.

Ma chiunque abbia partecipato ha poi approvato incondizionatamente il gioco: per giocatori esperti.

Un ottimo lavoro davvero!!!!

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