

NIPPON: ZAIBATSU

La rivoluzione industriale in Giappone



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 24/08/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Avevamo pensato di iniziare questa recensione illustrando le differenze fra l'edizione originale del gioco (pubblicato nel 2015 da "What's your Game" con il nome di *Nippon*) e quella attuale, rivista e corretta, uscita in Italia sotto la bandiera di [Cranio Creations](#) e rinominata [Nippon: Zaibatsu](#) (dove la parola giapponese "Zaibatsu" può essere tradotta con "Conglomerato Industriale").

Poi abbiamo deciso che le differenze (piccole e grandi) erano tante che davvero non valeva la pena di appesantire il nostro racconto con un lungo elenco: ci è sembrato sufficiente dire che questa nuova versione del gioco ha una grafica davvero splendida, delle plance individuali in cartone multistrato (con slots per i vari segnalini di legno colorato e serigrafato) e che le regole sono state riviste e corrette per aggiornarle ai "canoni" attuali.

Chi vuole comunque fare una comparazione può andare a leggersi la recensione di *Nippon* apparsa su Balena Ludens nel giugno del 2016 ([la trovate qui](#)), dove potrete trovare anche una breve ambientazione storica.

Nippon: Zaibatsu è un titolo per giocatori esperti (da 12 anni in su) ed è piuttosto impegnativo anche come tempi, perché dovrete contare su 150-180 minuti per poterlo terminare (magari 15 minuti in meno dopo averlo provato qualche volta). Ma nessuno di coloro che ha provato il gioco si è mai lamentato del tempo trascorso!

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **Nippon: Zaibatsu** è davvero strapiena e i componenti sono una gioia per gli occhi: il tabellone è stato rielaborato in modo da sembrare una foto aerea del Giappone (con tanto di nuvolette di passaggio) ma è forse l'elemento che spicca di meno, graficamente, anche se c'è stato un netto miglioramento dal punto di vista pratico.

Ci sono poi 4 plance individuali in cartone multistrato con gli abituali slots per l'inserimento dei diversi tipi di segnalini: questi ultimi sono tutti di legno colorato e la maggior parte ha anche un simbolo serigrafato. Infine troviamo 5 fustelle da cui dobbiamo estrarre tutte le tessere e le "monete" necessarie al gioco.

Per riporre tutto senza problemi all'interno della scatola sono forniti un termoformato di plastica nera e 6 contenitori (sempre di plastica nera sagomata) con coperchi trasparenti ad incastro: uno per ogni set colorato (per riporre segnalini e tessere obiettivo) e due per i segnalini risorsa e le monete.



Foto 2 – I pratici raccoglitori del gioco.

Il regolamento è stampato a colori ed è davvero molto ben fatto, con tante immagini ed esempi che occupano più della metà delle 20 pagine da cui è formato: le ultime 4 pagine sono dedicate invece alle regole per il gioco in solitario (ed un paio di moduli extra).

Ci ha colpiti molto la presenza di quattro “pieghevoli” in cartoncino con un sommario di tutte le regole e di tutte le fabbriche: un elemento prezioso, perché dopo aver studiato le regole (e fatto almeno una partita di prova) utilizzerete sempre e solo questi pieghevoli.

Complimenti davvero a chi ha curato la parte grafica, la componentistica e il regolamento.

Preparazione (Set-Up)

Preparare il tavolo di **Nippon: Zaibatsu** richiede un po’ di tempo e di attenzione, anche perché il numero dei partecipanti condiziona quello dei componenti da schierare.



Foto 3 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Cercando di semplificare al massimo ecco le operazioni da fare:

- (1) – posizionare 8 tessere “Domanda” sulle città principali della mappa, due per ognuna delle quattro zone in cui è stato diviso il Giappone;
- (2) – riempire le 5 caselle Reclutamento con 3 Lavoratori ognuna, prendendoli a caso dal sacchetto;
- (3) – Collocare, sempre a caso. altri Lavoratori (16-11-6) nelle caselle della “Coda dei Lavoratori”, in base al numero dei giocatori (4-3-2 rispettivamente) in file da 3;
- (4) - Collocare le 6 tessere “Lavoratore Esperto” nelle rispettive caselle dell’area Iwakura;
- (5) – Mettere 4-3-2 tessere “Dipartimento Migliorato” (per tipo) nell’area Iwakura e sempre in base al numero dei giocatori (4-3-2);
- (6) – Accanto al tabellone vanno posizionate 4-3-2 tessere “Fabbrica” per tipo (cotone, carta, Bento, lenti, lampadine e orologi), tutti i segnalini Risorsa e le monete.



Foto 4 – I segnalini risorsa, le monete e le tessere Fabbrica al setup.

I giocatori dovranno riempire gli slot della loro plancia (chiamata anche zaibatsu sul regolamento) con 2 marcatori dei PV, 6 navi, 6 treni, 6 gettoni “Macchinario”, 9 tessere “Favore”, 10 segnalini “Influenza”, 10 tessere “Contratto” e i 3 indicatori colorati sui tracciati “Ricerca e Sviluppo” (bianco), “Miniera” (nero) e “Finanza” (verde).

Non resta che preparare la dotazione iniziale: estrarre a caso un numero di tessere di tipo “A” e di tipo “B” pari al numero dei partecipanti, poi accoppiarle casualmente.

Determinato il Primo Giocatore, tutti, partendo da quello a destra del primo, scelgono una delle coppie e ricevono quanto indicato.

Le tessere “A” (di colore beige) assegnano un “bonus” e un certo numero di Punti Vittoria (PV): le tessere “B” invece forniscono denaro e risorse.



Foto 5 – Tessere Iniziali già accoppiate in una partita a quattro.

Facciamo un paio di esempi con l'aiuto della Foto 5 qui sopra:

- Il giocatore che ha scelto la coppia a sinistra piazza il suo marcatore sulla casella “8” del tracciato PV, poi acquista una Nave e la piazza su una casella della griglia Iwakava, raccogliendo la tessera Lavoratore Esperto della riga in cui ha posato la nave e la corrispondente tessera Dipartimento Migliorato, da piazzare subito sulla sua plancia.

Poi incassa 12 yen, 2 segnalini Carbone (neri), 2 Ferro (grigi) e 2 Seta (rossi).

- Chi prende la coppia di destra invece segna 9 PV, incassa 12 Yen, 2 Carbone, 1 Ferro, 2 Seta e durante la partita avrà sempre uno sconto di 2 monete per l'acquisto di ogni fabbrica.

- ecc.

Adesso siamo pronti ad iniziare.

Il Gioco



Foto 6 – La postazione personale.

Una cosa molto importante, a **Nippon: Zaibatsu**, è imparare rapidamente come agire sulla propria plancia e, più in generale, su come impostare il nostro “lavoro” di grandi imprenditori giapponesi.

La Foto 6 ci mostra la “nostra” postazione all’inizio di una partita: come vedete la plancia, sulla destra, ha 6 tracciati che contengono, partendo dall’alto:

- le “Navi” a disposizione: liberando alcune caselle otterremo anche dei bonus (come indicato dalle icone sotto la prima, terza, quarta e sesta casella);
- i “Macchinari” che possiamo aggiungere alle nostre fabbriche;
- i “Treni” ancora disponibili, con gli stessi bonus delle navi;
- il livello di “Ricerca e Sviluppo” che abbiamo raggiunto (tracciato bianco: da 1 a 6);

- quanto “Carbone” producono le nostre miniere (tracciato nero: da 2 a 7);
- quanti “Yen” incassiamo ad ogni turno (tracciato verde: da 12 a 25 yen).

Nella parte bassa vediamo lo spazio in cui costruiremo le nostre Fabbriche (6 posti) e subito sotto ci sono 6 caselle per i Contratti acquisiti (le tessere disponibili le vedete nella Foto 6 a sinistra della plancia).

In alto a sinistra infine vediamo due colonne: quella di destra (6 caselle) è l’area dei “Lavoratori” (dove metteremo i segnalini che prenderemo durante la partita) mentre quella di sinistra indica i “Dipartimenti” (di cui parleremo fra poco).



Foto 7 – L’area delle Azioni e del Reclutamento dei Lavoratori.

Una partita a **Nippon: Zaibatsu** si svolge in 3 Periodi, ognuno composto da 2 Rounds (più tre turni finali): ogni Round, a sua volta ha un numero di turni che può variare da giocatore a giocatore in base alle sue possibilità economiche e di manodopera.

Il giocatore di turno può scegliere fra due possibilità:

- (a) – eseguire una delle 9 azioni disponibili (le nove caselle che vedete nella Foto 7 qui sopra);
- (b) – consolidare, ovvero “passare” il suo turno ed eseguire una serie di verifiche e di passaggi per prepararsi al Round successivo.

Naturalmente nella maggioranza dei casi i giocatori eseguiranno delle azioni finché ne avranno la possibilità, per cui ve le riassumiamo qui di seguito, sempre facendo riferimento alla Foto 7 per indicarvi la relativa casella:

- (1) - Costruire una Fabbrica (casella “marrone” in alto a sinistra): basta pagare 6.000 yen e scegliere una tessera per la quale abbiamo raggiunto il livello tecnologico necessario (sul tracciato Ricerca e Sviluppo della nostra plancia). Ci sono tre tipi di Fabbriche e ognuna di esse ha un diverso Bonus (le icone in alto nelle tessere: vedere Foto 8 qui sotto) ma la produzione è uguale per tutte (1-2-3 merci, in base ai macchinari acquistati), anche se servono diverse quantità di carbone per farle funzionare.



Foto 8 – I diversi tipi di Fabbrica.

Livello 2: producono Cotone (colore bianco) e Carta (arancione). Si tratta delle tessere in basso a sinistra e in alto a destra nella Foto 8. Necessitano di 2 risorse carbone per produrre 1 “merce”;

Livello 4: Lenti (arancione) e Bento (nero: si tratta di una specie di vassoio per il cibo). Necessitano di 3 risorse carbone per produrre 1 “merce”;

Livello 6: orologi (verde) e lampadine (grigio). Necessitano di 4 risorse carbone per produrre una “merce”.

(2) – Costruire 1-2-3 Ferrovie (casella arancione in basso a sinistra nella Foto 7): pagando per ognuna 3 risorse Ferro oppure 5.000 Yen e 1 Ferro e prendendo una locomotiva dalla propria plancia per piazzarla su una delle quattro Regioni del tabellone.

(3) – Aumentare il livello di Ricerca & Sviluppo (bianca): si sposta il segnalino sul tracciato bianco di 1-2-3 caselle pagando 1-3-6.000 yen;

(4) – Produzione (grigia): possono essere attivate 1-2-3 Fabbriche, pagando per ognuna il numero di risorse carbone indicate e producendo con ognuna di esse 1-2-3 merci (se si hanno 0-1-2 Macchinari sulla tessera).

(5) – Aumentare la produzione in Miniera (nera): si sposta il segnalino nero di 1-2-3 caselle pagando 1-3-6.000 yen.

(6) – Investimenti e Contratti (bianca): pagando 1-3-6 Merci si possono eseguire 1-2-3 azioni diverse, scegliendo se aumentare di 2 caselle il marcatore del tracciato verde (denaro) oppure se realizzare un contratto (prendendo una delle tessere ancora disponibili per metterle sotto alla plancia personale).



Foto 9 – I Mercati internazionali per le merci prodotte dalle nostre fabbriche.

(7) – Costruire 1-2-3 Navi (blu): basta pagare per ognuna 3 risorse Ferro oppure 5.000 Yen e 1 Ferro e prendere una Nave dalla propria plancia per piazzarla su una delle caselle della Missione Iwakura, in corrispondenza delle grandi metropoli internazionali (vedere Foto 9 qui sopra). Questa azione permette al giocatore di prendere la tessera “Lavoratore Esperto” della città scelta e anche la tessera “Dipartimento Migliorato” corrispondente. Se, per esempio, scelgo la città di Paris otterrò il Lavoratore Nero e la tessera Dipartimento con 3 carboni.

(8) – Montare un Macchinario (rosa): pagando 5.000 yen si prende la prima “rotella” a sinistra dalla plancia personale per metterla su una Fabbrica. In questo modo quando si effettuerà l’azione produzione quella tessera darà 2-3 merci (con 1-2 macchinari) spendendo la solita quantità di carbone (il carbone da pagare infatti non aumenta col crescere della produzione grazie ai macchinari).

(9) – Azione Mercato Locale (grande casella azzurra a destra): qui le cose cambiano perché questa azione permette di ottenere parecchi Punti Vittoria (PV), se ben giocata, quindi i giocatori devono fare molta attenzione a preparare per tempo il necessario.



Foto 10 – La mappa ci mostra le 8 città giapponesi e i prodotti da loro richiesti.

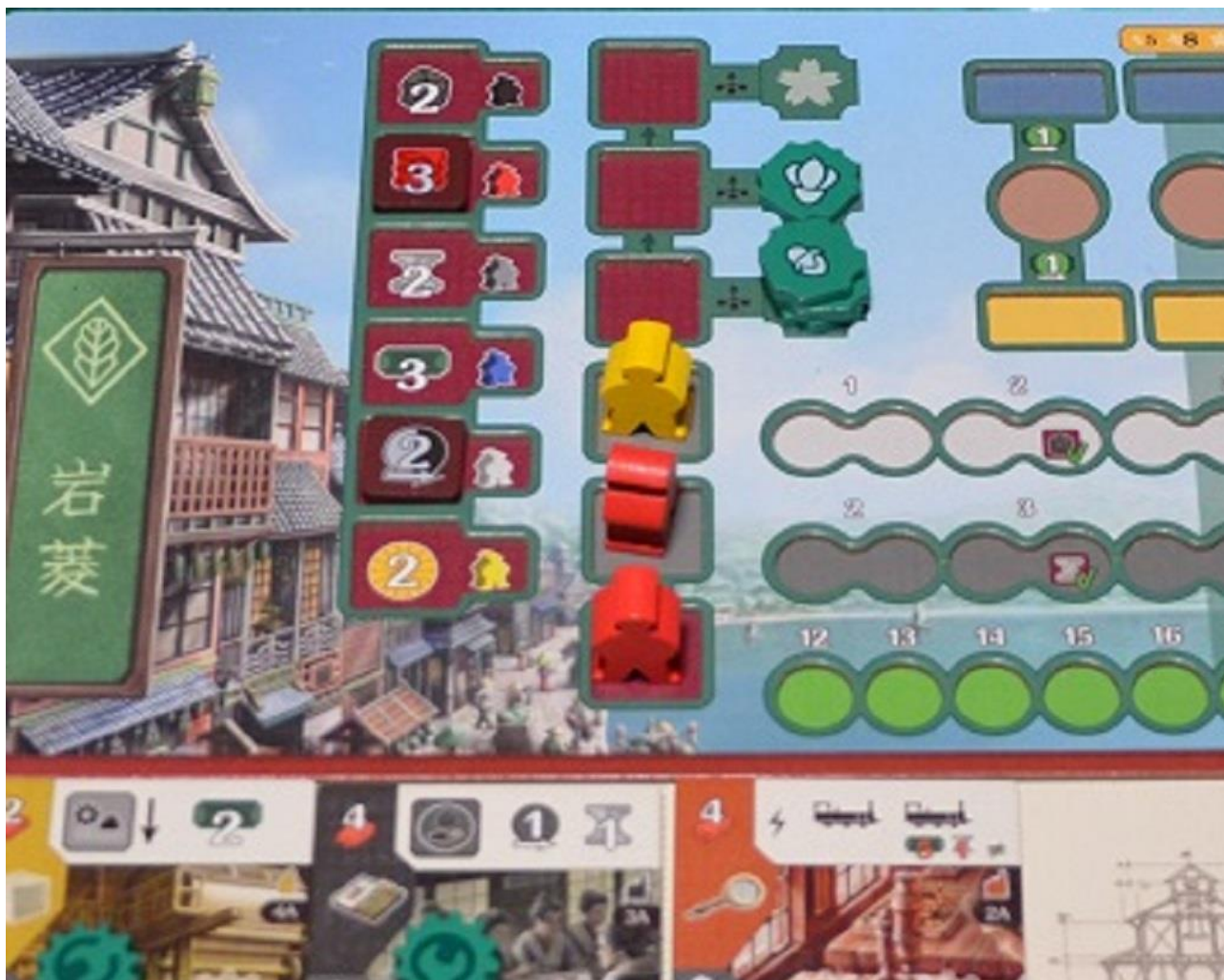
All'inizio di ogni partita a **Nippon: Zaibatsu** si mette a caso una tessera “Domanda” su ognuna delle 8 grandi città del Giappone (le vedete nella Foto 10 qui sopra): tutte queste tessere mostrano quattro tipi di prodotto, in un mix diverso da una all'altra. Pagando 1-2-3 casse di un certo tipo di prodotto è possibile posizionare un segnalino “Influenza” (di valore variabile da “1” a “7”) accanto ad una tessera che mostra quel tipo di prodotto.

Facciamo un esempio: se ho due casse nella fabbrica di Bento posso posizionare un segnalino da “3” (pagando una merce) o da “4” (pagando due merci) in una casella “Bento” libera di una delle città sulla mappa, guadagnando immediatamente il bonus di quella Regione (seta, ferro, carbone o soldi).

Giocando un segnalino Influenza di valore superiore è anche possibile scalzarne uno di valore inferiore già posizionato in quella città e su quel prodotto.

OK, tutto chiaro? Chi ha detto no? Bravo, hai ragione perché ancora non vi abbiamo spiegato come fare a scegliere le azioni, e questo è proprio il “marchio di fabbrica” di **Nippon: Zaibatsu**.

Il giocatore di turno, per eseguire l'azione che ha programmato, deve per prima cosa ingaggiare uno dei Lavoratori che si trova nella casella “reclutamento” sopra all'azione scelta e lo deve trasferire nella casella libera più in basso della propria plancia. A quel punto è libero di eseguire quanto programmato.



La colonna “area Lavoratori” della plancia personale si riempie poco a poco di segnalini e quando anche la sesta casella è piena il giocatore non può più effettuare azioni ma deve eseguire un “Consolidamento”. Attenzione: prendere a caso dei lavoratori dalle caselle Reclutamento non è mai una buona idea perché bisogna poi considerare il numero dei colori utilizzati per pagare gli stipendi durante il Consolidamento.

Questa operazione si svolge così:

- per prima cosa si ottiene un segnalino “Favore” in base al lavoratore più in alto (potete vedere quelle tessere in alto, a destra della colonna, nella foto 11);
- poi vanno restituiti alla banca tutti i soldi e il carbone rimasto;
- ora si ottiene un bonus “Dipartimento” per il colore del lavoratore più in basso e quello più in alto, purché siano diversi (per questo ne andiamo a prendere altri nella Missione Iwakura);
- si incassano tante risorse “Carbone” quanti ne indica il marcatore sul tracciato nero;
- si incassano anche tanti yen quanti ne indica il tracciato verde;
- ora però bisogna pagare gli operai che ingaggiati, spendendo 3.000 yen per ogni colore diverso utilizzato;

- infine i segnalini dei lavoratori sono rimessi nel sacchetto.

Quando tutti hanno consolidato il round finisce e si ripristinano i lavoratori nelle aree di reclutamento e nella riserva, poi si ricomincia tutto da capo.

Alla fine del secondo e del quarto Round di **Nippon: Zaibatsu** si calcolano anche i PV nelle varie Regioni (vedere commento). La fine della partita scatta al termine del sesto round, anche se restano tre turni da fare “a giro” fra tutti i giocatori, poi, dopo il terzo conteggio Regionale si effettua il conteggio finale.



La plancia a fine partita prima del conteggio dei PV.

I giocatori guardano allora solo le righe della loro plancia personale dove sono stati inseriti dei segnalini “Favore”: la Foto 12 qui sopra ne mostra cinque, tutti piazzati dalla quarta alla ottava riga. I giocatori guadagnano il valore più alto di ogni conteggio se hanno usato un segnalino di valore “3” (un fiore aperto, come nelle righe 4-5-6 della foto), altrimenti usano quello intermedio (righe 7-8) con segnalini di valore “2” (bocciolo) o basso con quelli di valore “1” (gemma).

I punti sono quelli stampati nelle caselle dorate e valgono solo se i marcatori le hanno raggiunte o superate.

Chi ottiene il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

Come spesso facciamo con i giochi più complessi, anche per **Nippon: Zaibatsu** abbiamo volontariamente omesso di descrivere alcuni dettagli importanti: in questo paragrafo parleremo di alcuni di essi, quindi chi non è interessato può saltare subito alle note conclusive.

Segnalini Favore: sono davvero importanti per ottenere dei PV extra a fine partita. Si ottengono posando almeno 4 lavoratori nell'apposita area della plancia personale: in questo caso si otterrà un segnalino di livello "1" (gemma), ma se metteremo un quinto lavoratore potremo piazzare un "bocciolo" (livello 2) e con il sesto utilizzeremo un fiore aperto (Livello 3). Durante il conteggio finale saranno considerati solo i bonus delle righe che contengono un Favore, quindi fate in modo di guadagnarne uno a round.



Foto 13 – Le monete del gioco.

Bonus Dipartimento: nella Foto 11 abbiamo visto che accanto ai lavoratori c'è la colonna dei Dipartimenti e ognuna di quelle caselle contiene un bonus: 2 carbone, 3 seta, 2 Ferro, ecc. Questi Bonus si ottengono in vari modi, ma sono tre quelli principali: quando si muovono i marcatori su caselle con una di quelle icone; quando si Consolida e si guarda al colore dei lavoratori al primo e ultimo posto; quando si attiva un Certificato. Costruendo delle Navi questi bonus possono essere potenziati: tenetene conto quando sceglierete che colore piazzare al primo e all'ultimo posto perché potreste ottenere risorse importanti.

Bonus Domande Regionali: ogni volta che viene messo un segnalino Influenza sulla mappa è bene controllare quale sia il "Bonus" di quella Regione: la prima a sinistra "regala" infatti 2 risorse "Seta" (che possono essere scambiate per 1.000 yen o per aumentare provvisoriamente il livello della Ricerca e Sviluppo), la seconda 2 Ferro (molto importanti se si vogliono costruire Treni o Navi), la terza 2 Carbone e la quarta 3.000 yen (se siete a corto di liquidi ...).



Foto 14 – La scatola di Nippon:Zaibatsu.

Purtroppo ... tutto servirebbe a **Nippon Zaibatsu**, ma ricordate che senza soldi non si possono fare le azioni più importanti (Fabbriche, Macchinari Navi e Treni) e senza "merci" a disposizione non si possono piazzare i segnalini Influenza nelle Regioni e non si può fare avanzare il marcatore delle Finanze. Quali saranno le vostre scelte?

Commento finale

Nippon: Zaibatsu è davvero un gran gioco: d'altra parte è "figlio" del Nippon del 2015, che era già un ottimo prodotto. Si rivolge ad un pubblico di "esperti", non soltanto perché effettivamente serve una programmazione importante, sia in termini di lavoratori che di azioni da preparare, ma anche per il tempo di gioco, decisamente importante, ma di cui non ci si accorge affatto, impegnati come si è a studiare il da farsi.

Ovviamente non potete sperare di "domarlo" in una sola partita: ne servono almeno 2-3 per capire bene come funziona il tutto e quali alternative possono essere prese in considerazione.

Solo a quel punto vi accorgerete di quanto sia importante "guardare" avanti e decidere innanzitutto quali azioni vi servono per raggiungere il più rapidamente possibile gli obiettivi. E in base a queste decisioni dovrete scegliere le azioni necessarie, anche a costo, qualche volta, di avere 3-4 colori diversi fra i Lavoratori usati (e quindi un "salasso" al momento del pagamento del salario!).

Promosso a pieni voti.

PS: ma per chi possiede la versione originale Nippon vale la pena di acquistare la nuova?

A nostro avviso senza dubbio SI!

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