

7 EMPIRES

Lotta per la supremazia nell'Europa del 1700



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 27/01/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Walter "Mac" Gerds non è un autore molto prolifico, però tutti i suoi giochi sono accumulati da una caratteristica: le regole sono sempre piuttosto brevi e chiare anche in giochi dove la strategia è da approfondire ad ogni partita.

Così anche la sua ultima "fatica", questo **7 Empires** che esamineremo nella recensione che segue, non deroga dalle regole che l'autore si è dato: nato per essere utilizzato da 2-6 giocatori (di età uguale o superiore ai 12 anni) ha una durata media di circa due ore (in quattro o cinque) che scende a 90 minuti se tutti i partecipanti conoscono già il gioco.

È ambientato nell'Europa del 1700, quella di Federico il Grande, Maria Teresa d'Austria, Carlo III di Spagna, Caterina la Grande di Russia, ecc. e vedrà le 7 nazioni più potenti dell'epoca sfidarsi per la supremazia politica e militare.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Aperto la scatola di **7 Empires** siamo subito colpiti da due elementi: gli oltre 280 segnalini di legno colorato (per le unità sul campo e le Azioni) e 4 scatoline di cartone, con gli stemmi delle varie casate, da utilizzare per riporre gran parte dei componenti al termine della partita.

Ci sono anche un mazzo di carte di piccolo formato (44x68 mm), quattro plance con tutte le tessere ed i marcatori e il libretto delle regole (8 pagine appena) a colori e con parecchi esempi per facilitare l'apprendimento.

Naturalmente c'è anche un grande tabellone diviso in aree (di mare e di terra): le aree appartenenti alle nazioni hanno il colore della loro bandiera, mentre quelle "neutrali" sono tutte di colore marrone.

I componenti, come sempre con [PD Verlag](http://www.pdverlag.com), sono robusti e di buona qualità: inoltre, altro lodevole "pallino" di Mac Gerdt, la confezione include un libretto di note storiche sui 7 monarchi più rappresentativi del periodo: per ognuno è stato scritto un breve riassunto della sua vita e di quanto ha saputo realizzare e questo, sicuramente, aiuta i giocatori ad entrare nell'ambientazione.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a cinque. Notare che in ogni caso vengono messe sulla mappa le città di tutti le nazioni.

La preparazione di **7 Empires** viene fatta in base al numero dei partecipanti, anche se la posizione delle tessere sul tabellone è sempre la stessa ed è indipendente da quanti siano i giocatori: tutte le Nazioni infatti sono coinvolte ad ogni partita, anche se il loro controllo è... variabile.

Sorteggiato l'ordine di gioco e la disposizione attorno al tavolo, si utilizzano apposite carte per assegnare a tutti un monarca di base, con la relativa carta Influenza di "Rango A": poi tutti ricevono anche altre due carte, una di di rango "B" e una "C" come indicato da un'apposita scheda per il setup. Ogni Nazione ha un suo mazzetto di 8 carte Influenza, tre delle quali sono classificate come "A", "B", e "C" (e sono le più forti del mazzo, in ordine decrescente).

Così la Prussia, come vedete nell'esempio qui sotto, ha questi valori: 7 (A), 6 (B), 5 (C), 4, 3, 3, 1; la Gran Bretagna ha valori 4 (A), 4 (B), 4 (C), 4, 3, 3, 3, 1; ecc. Il fatto che tutti i giocatori partono con tre carte di diverse nazioni è un fattore importante del gioco e ci torneremo sopra più avanti.



Foto 3 - Le carte Influenza della Gran Bretagna.

I monarchi devono essere assegnati tutti fin dall'inizio, e questa operazione è sempre guidata da apposite carte per il Setup, anche se, ovviamente, le "seconde scelte" non avranno mai una Influenza superiore al rango "B": in questo modo tutte le nazioni potranno essere guidate da qualcuno ad ogni turno.

I giocatori prendono allora i segnalini e le tessere dei monarchi a loro assegnati: le carte rimaste vengono invece posizionate accanto alle caselle del tabellone che contengono il nome della rispettiva nazione di appartenenza e saranno disponibili per tutti durante la partita.

Ebbene sì, se qualcuno ha "annusato" una certa somiglianza fra **7 Empires** e *Imperial* (dello stesso autore) non sbaglia affatto: le condizioni di partenza infatti ricordano quelle del "papà", ma poi la meccanica finale se ne discosta notevolmente. È lo stesso autore a riconoscere di essere partito inizialmente dal suo vecchio gioco, ma di avere poi deciso di modificarne lo svolgimento.

Ma torniamo al setup: altre carte indicano quali tessere "Clessidra" debbano essere messe in gioco, mescolandole e posandole, coperte, sul tracciato dei turni, ma vi spiegheremo più avanti il loro uso.

Non resta che sistemare i segnalini "Ordine": essi sono costituiti da grossi esagoni di legno in cinque colori: il blu e il rosso vengono messi (d'ufficio) sulle caselle di tutte le nazioni (sul tabellone) e non saranno disponibili nel primo turno, mentre gli altri tre (bianco, giallo e nero) si posizionano sulle tessere Azione in mano ai giocatori.



Foto 4 – Questa foto ci mostra l’area sinistra del tabellone con le 7 caselle delle nazioni: notate i segnalini esagonali degli Ordini, le carte Influenza (a sinistra) e le tessere “Clessidra” (a destra).

Il Gioco

Eravamo molto curiosi di conoscere la versione definitiva di **7 Empires**: infatti avevamo provato a lungo il prototipo con l’autore e con il principale “sviluppatore” ([Franck Lamprecht](#), un campione degli scacchi) durante la loro ultima permanenza qui in Romagna e, nell’occasione, avevamo trovato alcune “pecche” nel sistema e qualche regola che appesantiva il gioco, cose discusse a lungo con loro.

Ebbene, dobbiamo riconoscere che ancora una volta Mac ha saputo affinare benissimo il suo gioco e che la versione definitiva delle regole e dei materiali ha risolto ogni punto oscuro: le partite effettuate in diversi tavoli hanno dimostrato che ora il sistema è davvero fluido e senza dover far ricorso a regolette speciali.

La foto 5 qui sotto ci mostra il tabellone del gioco dopo il setup: come noterete non ci sono ancora unità in campo, ma solo delle città di reclutamento (quelle con i disegni di un soldato o di una flotta) e il palazzo reale di ogni nazione (a simboleggiare la sua Capitale).



Foto 5 – Il tabellone dopo il Setup in una partita con quattro giocatori. Notare l'assenza di unità militari sul campo.

A turno i giocatori effettuano un'azione, scegliendo uno dei tre segnalini "Ordine" (quelli esagonali colorati) disponibili sulla tessera di una delle nazioni da loro controllate: chi non controlla alcuna nazione (e quindi non possiede alcun Monarca) può mettersi al comando di una non ancora usata nel turno di cui possiede almeno una carta Influenza (anche se non ha il relativo monarca), scegliendo anche in questo caso un segnalino colorato fra quelli disponibili.

A volte capita che tutte le nazioni controllate da un giocatore (o di cui possiede almeno una carta Influenza) siano già state utilizzate da qualcun altro: in tal caso egli può scegliere una qualsiasi delle nazioni che devono ancora agire e lasciare al suo Monarca il compito di effettuare l'azione che preferisce. In cambio il giocatore può reclamare e posizionare in campo un'unità a sua scelta.

E qui dobbiamo spendere due parole sul sistema degli "Ordini" di **7 Empires** perché quasi tutti si aspettavano il "classico" sistema della "Roundel" (marchio di fabbrica di Mac) e invece l'autore ha cambiato sistema: sul tabellone ha infatti creato un settore riservato ad ogni Nazione, con il fondo del suo colore, una bandiera e tre caselle esagonali.



Foto 6 – Scorcio del tabellone con i settori Prussiano (nero), Austriaco (giallo) e Turco (Verde) già “caricati” con i segnalini “Ordine”.

Quando un giocatore di **7 Empires** decide un Ordine per una delle nazioni da lui controllate, deve prendere il corrispondente segnalino e posarlo sulla casella di destra di quella nazione (per esempio il BIANCO sulla Prussia e l’Austria che vedete nella foto, oppure il BLU della Turchia, ecc.): poi esegue tutte le operazioni. In questo modo è facile capire chi ha già mosso e quali nazioni restano ancora disponibili.

A fine turno i segnalini utilizzati vengono spostati sulla casella alla loro sinistra, spingendo più a sinistra quello che vi si trova (nel nostro esempio il rosso per la Prussia o il giallo per Austria e Turchia) e quest’ultimo, a sua volta, espelle il terzo (blu per la Prussia, rosso per l’Austria e nero per la Turchia) che viene trasferito direttamente sulla casella vuota della tessera Azioni del relativo Monarca.



Foto 7 – La postazione di un giocatore durante la partita.

La foto qui sopra ci mostra la postazione di un giocatore che controlla Prussia e Turchia al termine di un turno: come vedete le due tessere “Azione” contengono solo due segnalini Ordine perché il terzo è stato scelto per le operazioni di quel turno. Proseguendo nell’esempio iniziato più sopra la Prussia riceverà dunque un segnalino Ordine blu, mentre la Turchia ne avrà un nero.

Non resta che spiegare quali sono gli Ordini a disposizione in **7 Empires**:

- **BUILD & DEPLOY** (giallo): serve a costruire una nuova città per l’Impero selezionato (se non sono già tutte in campo) oppure a migliorarne una esistente (rovesciando la relativa tessera sul secondo lato). Le “città” sono quelle con le immagini delle unità (fanteria, artiglieria, flotta). Fatto questo, su ognuna di esse si costruisce un’unità del tipo indicato (Fanteria, Artiglieria o Flotta).

In alternativa si possono mettere in una singola città 3 unità uguali del tipo indicato sulla tessera, ma a fine turno bisogna verificare che nessuna città dell’Impero selezionato abbia più di 3 unità.

Dietro il Palazzo della capitale (la tessera con 2 corone in alto a sinistra nella foto 8) è disegnato un palazzo con 3 corone; dietro gli altri palazzi (quelli con 1 corona) ci sono 2 corone; dietro alla città con la fanteria c'è l'artiglieria; dietro le città con navi a 2 alberi ce ne sono altre con TRE alberi.

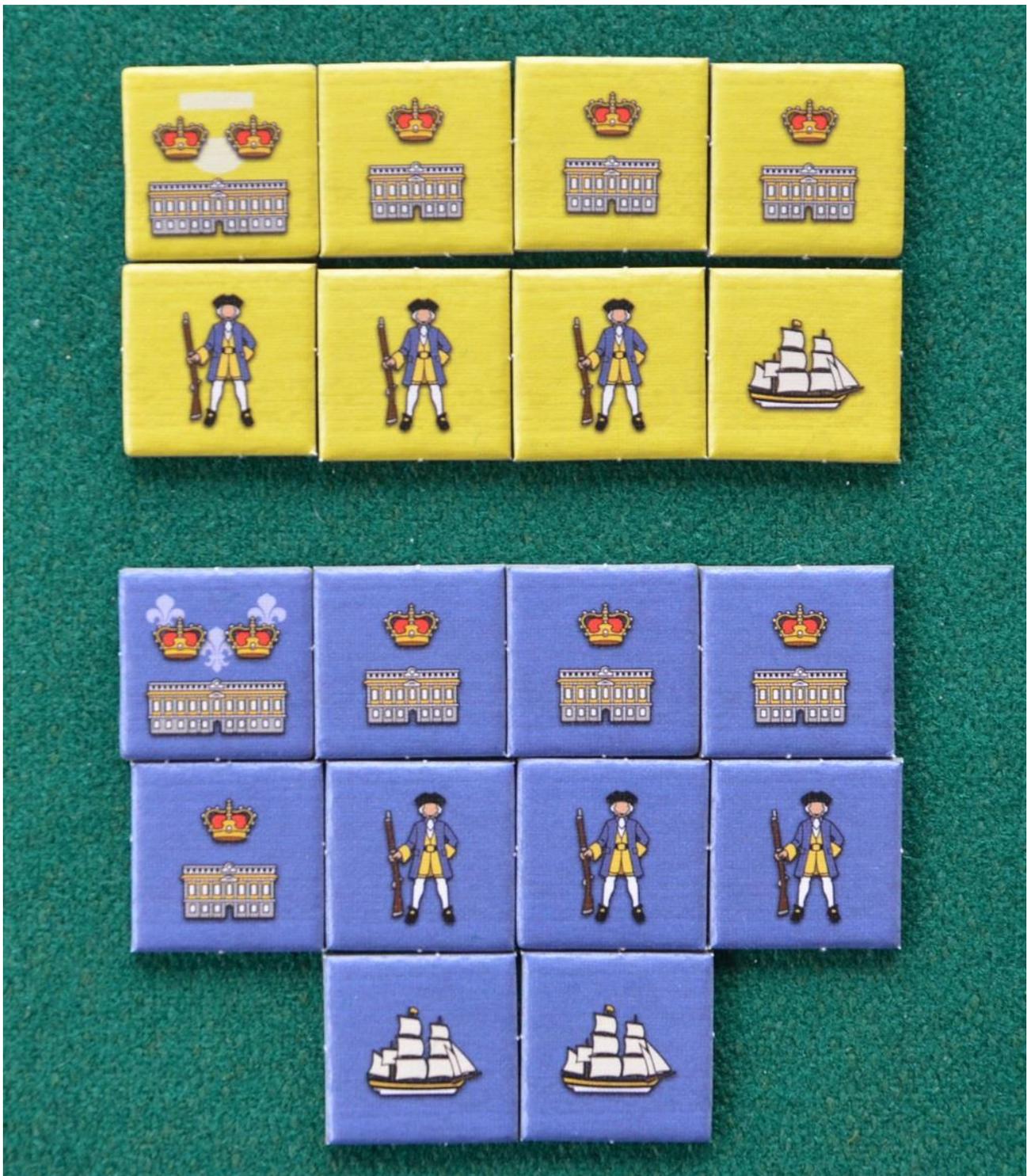


Foto 8 – Esempio di tessere Città e Palazzo (in questa foto vediamo quelle di Austria e Francia).

- MOVE & FIGHT (blu): con questo Ordine si possono spostare tutte le unità sul campo, iniziando sempre dalle flotte, per attraversare uno o due “confini” (di mare per le navi o di terra per fanteria o artiglieria), fermandosi alla fine del movimento o se il territorio in cui si entra è occupato da unità nemiche (a meno che il loro monarca non consenta il passaggio). Le flotte con tre alberi possono invece attraversare fino a tre confini.

Le unità di terra possono essere trasportate dalle loro navi attraverso aree di mare per sbarcare in territori adiacenti a quelle stesse aree.

Se al termine del movimento in un'area ci sono unità di colore diverso si genera una battaglia, che viene risolta eliminando un pezzo per parte, con una sola eccezione: se l'artiglieria attacca una fanteria solo quest'ultima viene eliminata.

Alla fine di questa fase, risolte tutte le battaglie, il giocatore attivo può mettere una tessera "bandiera" del suo colore su ogni nuova area "neutrale" occupata dai suoi pezzi: se invece ha il controllo di un'area all'interno di un Impero nemico ne impedisce la "produzione" (niente punti e niente nuove unità nelle città conquistate).

- **ATTACK (nero):** serve a creare due unità a propria scelta (incluse quelle non prodotte dalle proprie città) da piazzare in campo (flotte nei porti e armate nelle città) per poi muoverle immediatamente ed attaccare o invadere un territorio neutrale (o nemico).



Foto 9 – Tutte le unità in dotazione ai giocatori: in basso i cinque segnalini "Ordine".

- PALACE (bianco): questo ordine serve a costruire un nuovo Palazzo (tessere con una corona) o a migliorarne uno esistente (girando la tessera), poi il giocatore assegna alla nazione tanti Punti quante sono le corone visibili.
- EMPIRE (rosso): si conta il numero di tessere Bandiera sul tabellone e si assegna a quella nazione un ugual numero di Punti.

Una fase molto importante è quella di Fine Turno, quando tutte le nazioni hanno eseguito la loro mossa: il segnalino di Primo Giocatore viene spostato a sinistra e si scopre la tessera “Clessidra” relativa alla decade appena trascorsa.

Queste tessere sono selezionate ad inizio partita in base alle carte del setup, poi vengono mescolate e messe (coperte) sul tabellone: a fine turno se ne scopre una e si eseguono i relativi effetti, la maggior parte dei quali permette ai giocatori di scegliere una carta Influenza da aggiungere alla propria postazione. Alcune di esse permettono invece di aggiungere un'unità (fanteria o flotta) al proprio schieramento.



Foto 10 – Le tessere “Clessidra”.

Una partita a **7 Empires** termina quando si gira l'ultima tessera Clessidra: questo fa scattare il conteggio finale dei Punti, verificando quante “corone” e “bandiere” ha ogni nazione sul tabellone e aggiungendo quel valore al totale indicato sul tracciato dei Punti.

I segnalini Segnapunti vengono poi trasferiti sull'apposita tabella (la vedete nella Foto 11 più sotto) rispettando l'ordine appena calcolato: la nazione con più Punti verrà messa al primo posto, quella con il totale immediatamente inferiore al secondo, ecc. Come vedete ad ogni posizione è associato un "Moltiplicatore", quindi i giocatori ottengono i loro Punti Vittoria (PV) moltiplicando i Punti Influenza che posseggono in ogni Nazione per il moltiplicatore di quella nazione.



Foto 11 - La tabella dei moltiplicatori al termine di una partita.

Così, nel nostro esempio, i giocatori moltiplicheranno per "7" i punti Influenza dell'Austria (dischetto arancione), per "6" quelli dell'Inghilterra (rosso), per "5" quelli della Francia (blu), ecc.

Il risultato finale indica il vincitore del gioco.

Qualche considerazione e suggerimento

La prima considerazione da fare è che non esiste un "padrone" delle nazioni, quindi evitate vendette o ritorsioni se qualcuno vi porta via il controllo di un Monarca a cui vi stavate affezionando: sarebbe il modo migliore per perdere la partita, cosa che chi scrive ha imparato a sue spese nei primi test.

In realtà si può vincere tranquillamente anche senza avere alcun controllo diretto, ma avendo saputo giostrare al meglio l'acquisto delle carte Influenza giuste e dispensato "buoni consigli" agli altri giocatori sulla migliore strategia da utilizzare nei Paesi di cui si hanno Punti Influenza (migliore soprattutto per sé stessi, ovviamente)!



Foto 12 – La postazione di un giocatore a fine partita: grazie ai 14 Punti Influenza dell’Austria avrebbe vinto la partita se l’esito fosse stato quello della Foto 11 (14x7=98 PV).

Certamente è più divertente avere il comando di uno o due Monarchi per guidare le sue unità sulla mappa e cercare di aggiungere al proprio Impero il maggior numero di territori possibile ma questo non è indispensabile se si hanno abbastanza Punti Influenza delle nazioni vincenti.

Durante i vari test abbiamo sottolineato che ci sono delle nazioni in cima alle preferenze dei giocatori che hanno già un po’ di esperienza a **7 Empires**, e queste sono, in ordine: la Francia, perché parte con più città (e quindi con più unità) e riesce a conquistare rapidamente molte aree di terraferma; l’Inghilterra, perché occupa uno spazio d’angolo, può varare parecchie flotte e quindi può facilmente controllare molte aree di mare; la Russia, perché, se gestisce al meglio le alleanze, riesce a difendere più facilmente il suo territorio avendo a portata di mano parecchie aree da conquistare.

Ricordate che i segnalini Ordine che usate in un turno non saranno più disponibili per due turni interi, quindi cercate di programmare al meglio le vostre azioni e tenete sempre sulla vostra tessera Azioni almeno uno dei due segnalini “offensivi” (il blu e il nero).

Cercate di trovare un compromesso con i vostri “vicini” in modo da massimizzare le conquiste in un turno e poi effettuare un conteggio (EMPIRE) nel successivo: promettetegli che dopo il vostro conteggio potrà riconquistare alcuni dei vostri territori per fare la stessa cosa, ma siate voi i primi a fare l’operazione perché nessuno poi vi obbliga a rendere il favore, specialmente se la fine della partita è vicina.

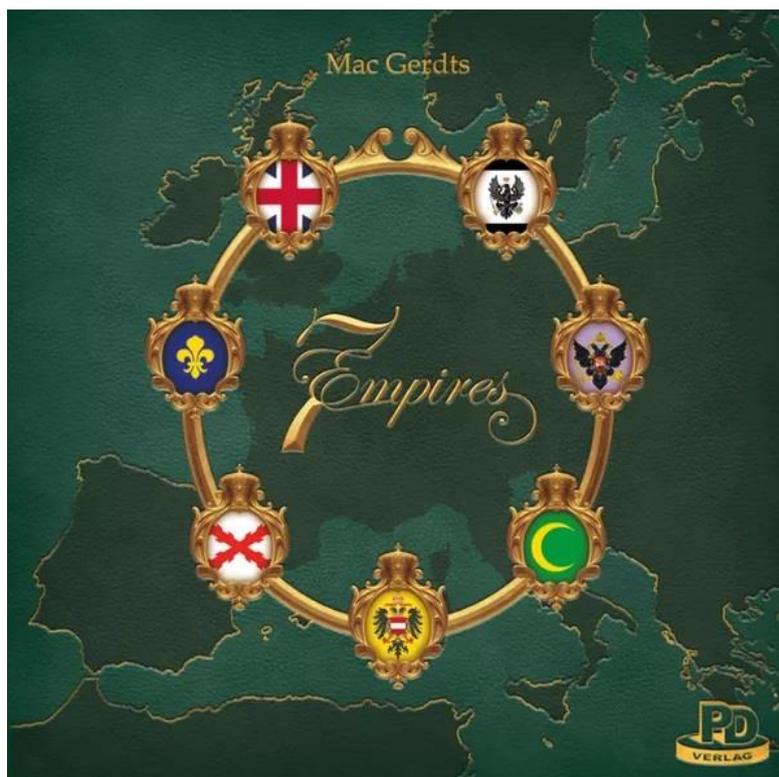


Foto 13 – La scatola di 7 Empires.

Alleatevi con chi ha acquistato carte Influenza della/e nazione/i che controllate: sicuramente vorrà che il valore salga il più possibile nella scala dei moltiplicatori e vi aiuterà quasi certamente: se lo vedete esitante offritegli la guida di una nazione rinunciando a prendere altre carte Influenza a suo beneficio, e vedrete come si darà da fare...

Commento finale

Come abbiamo premesso, avevamo già fatto parecchie partite con il prototipo di Mac durante la sua ultima escursione qui in zona, inclusa una serie di test con alcuni gruppi locali o ospitando a casa nostra amici interessati: per questo attendevamo la versione definitiva del gioco e delle regole.

Questo è forse il gioco più “cattivo” di Mac Gerdts, quello cioè in cui ci si combatte quasi ad ogni turno, perché le aree da conquistare non sono tante, e se è vero che inizialmente c’è posto per tutti, dopo due round tutte le nazioni vengono a contatto fra loro e iniziano le frizioni: in questo somiglia un po’ ad [Antike II](#).

L’importante comunque è mantenere il sangue freddo anche quando una delle proprie nazioni viene fortemente ridimensionata da una “coalizione” avversaria: cercate allora chi ha una o più carte Influenza di quella nazione e chiedete aiuto a loro per salvaguardare i vostri... punti dall’aggressività del nemico. Vedrete che verrà in vostro aiuto, magari colpendo di sorpresa e alle spalle i malintenzionati!

Ed è questo il vero spirito del gioco.

"Si ringraziano Mac Gerdts e la ditta [PD VERLAG](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione".