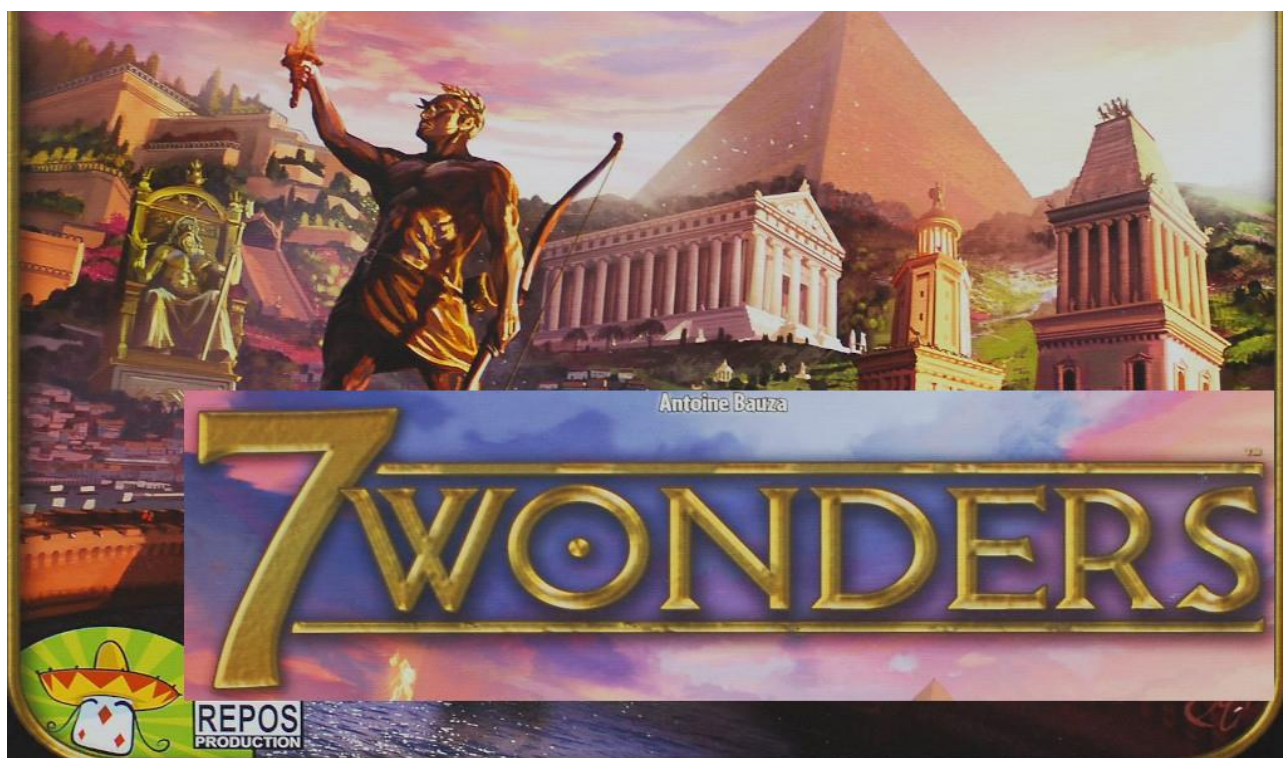


7 WONDERS ED ESPANSIONI

Ed i giochi di civilizzazione non furono più gli stessi!



Introduzione

7 Wonders è stato probabilmente il primo gioco di “**Civilizzazione**” a scendere sotto la soglia di un’ora e questo è uno dei motivi che lo ha reso così apprezzato e celebre in tutto il mondo. Ideato Da **Antoine Bauza** (autore di giochi francese, fra i quali possiamo ricordare Conan, Le Donjon de Naheulbeuk, [Ghost Stories](#), [Hanabi](#), The Little Prince, Pony Express, [Takenoko](#), Tokaido, ecc.) è stato pubblicato nel 2010 dalla casa editrice belga Repos Production (la ditta dei due sombreros, visto che i titolari in fiera ed alle manifestazioni ne indossano sempre uno ciascuno), ha una durata di circa 30 minuti e può essere praticato dall’età di 8 anni in su: in realtà la scatola parla di 10 anni, ma con un paio di partite di prova e qualche consiglio iniziale noi abbiamo fatto giocare più volte anche ragazzini più giovani.

Unboxing

Aprendo la classica scatola quadrata di 7 Wonders si resta un po’ perplessi, visto che l’80% dello spazio, una volta de-fustellati i pezzi, resta vuoto: probabilmente Repos Production voleva che, per motivi commerciali, fosse messa negli scaffali insieme a giochi più noti, tant’è vero che tutte le espansioni poi sono state fornite con confezioni davvero compatte ed i loro componenti, tolti dalle rispettive scatole, possono essere inseriti in quella di base.



I component.

Colpisce inoltre l'assenza di un tabellone (che fino ad allora era quasi indispensabile nei giochi di Civilizzazione) e delle usuali decine e decine di pedine per rappresentare i vari popoli: come vedremo in realtà 7 Wonders è un gioco di carte che si basa sul meccanismo del "draft", ma che rende perfettamente l'atmosfera che ha voluto ricreare.

I componenti più "ingombranti" (si fa per dire) di **7 Wonders** sono le sette plance di cartone (110x250 mm stampate su entrambe le facce) che mostrano le 7 meraviglie più famose dell'Antichità: la piramide di Giza, il faro di Alessandria, il tempio di Olimpia, il Colosso di Rodi, i giardini pensili di Babilonia, il tempio di Efeso ed il mausoleo di Alicarnasso. Ogni plancia fornisce gratuitamente al suo possessore una materia prima o un manufatto, ma se viene "completata" può regalargli altri bonus: nella maggior parte dei casi si tratta di Punti Vittoria (PV), ma è anche possibile ricevere denaro, tecnologie, potenza militare, ecc. Un piccolo mazzo di 7 carte (con l'immagine di quelle stesse meraviglie) verrà utilizzato per assegnare le plance all'inizio del gioco.



Alcune plance con le “meraviglie”.

Ci sono poi tre mazzi di carte distinti da un colore e da un numero sul dorso: rosso per l’Era I, azzurro per l’Era II e viola per l’Era III. Queste carte sono il vero cuore del gioco ed è soltanto acquisendo le carte giuste per formare delle combinazioni vincenti che si può sperare di vincere la partita: da notare che le risorse ed i manufatti di base si possono ottenere solo nelle prime due Ere, mentre la terza Era, che non offre nessuna carta di questo tipo, è quella in cui si determinerà il maggior numero di PV.

Completano la confezione alcune tessere “militari” ed un mucchietto di “monete”, il cui uso sarà spiegato più avanti, oltre ad un piccolo blocchetto di foglietti per segnare i punti a fine partita.

I materiali sono tutti robusti, ben fatti e piacevoli all'occhio: le carte, un po' grandi (63x97 mm), sono di cartoncino, ma non lavabile, per cui è quasi indispensabile proteggerle con bustine trasparenti, anche perché se ne farà un uso intenso.



Il tavolo pronto per una partita a quattro.

Preparazione (Set-Up)

I giocatori pescano a caso una delle 7 carte “Meraviglia” e prendono la plancia relativa per piazzarla davanti a loro: tutti ricevono inoltre 3 monete mentre le altre restano sul tavolo, a costituire la Riserva, insieme alle tessere “militari” (come si vede nella foto qui sopra).

Si prende poi il mazzo “Era I”, si mescola accuratamente e si distribuiscono 7 carte ad ogni giocatore. Siamo già pronti a partire, ma prima di iniziare sarebbe consigliabile prendere visione delle tabelle “Lista delle Carte e Concatenazione” stampate nelle ultime pagine del regolamento: esse infatti spiegano chiaramente quali carte saranno disponibili in ogni Era e quali di esse, se acquistate, possono dare importanti bonus nelle ere successive o addirittura permettere l’acquisto gratuito di altre carte.

Se state facendo una partita a **7 Wonders** solo per divertirvi un po’ con gli amici potete anche ignorare queste tabelle e giocare senza problemi, ma se vi preparate ad una partita “competitiva” dovete assolutamente prenderne visione per guidare le vostre prime mosse.



Esempio di carte della Era I.

Il Gioco

La foto qui sopra ci mostra alcune carte che troveremo nel mazzo della Era I: sono rappresentate tutte le “categorie”, per cui è bene procedere con un rapido esame:

1. **Commercio** – La prima carta in alto a sinistra, di colore giallo, rappresenta varie possibilità di fare soldi o di acquistare risorse dai vicini ad un prezzo ribassato (1 moneta anziché 2);
2. **Manufatti** – La seconda carta in alto, al centro, di colore grigio, rappresenta dei manufatti (tessuto, vetro e papiro) che saranno indispensabili per le future costruzioni;
3. La terza carta in alto a destra, di colore blu, serve ad assegnare a fine partita il numero di **Punti Vittoria** (PV) indicati. In particolare quella della foto può essere acquistata solo se si possiede già almeno una pietra, come indicato dal simbolo in alto a sinistra;
4. **Risorse primarie** - La prima carta in basso a sinistra, di colore marrone, rappresenta una delle risorse disponibili: legno, pietra, argilla e minerale. Non costano nulla ma sono importantissime per poter acquistare carte più importanti o costruire la propria meraviglia. In questo mazzo sono presenti anche carte “risorsa” con due alternative (legno o argilla, pietra o minerale, argilla e pietra, ecc.) ma tutte costano 1 moneta.
5. **Potenza Militare** – La seconda carta in basso, al centro, di colore rosso, serve ad aumentare la Forza Militare del giocatore e permette di ottenere PV extra contro i confinanti. La carta della foto potrà essere acquistata se si possiede già almeno un minerale;
6. **Tecnologia** – L’ultima carta in basso a destra, di colore verde, mostra una delle tecnologie che potranno essere acquisite durante il gioco: esse sono suddivise in tre “classi” rappresentate graficamente da un compasso (come nella foto), una ruota ed una tavoletta per la scrittura. Per acquistare la carta della foto bisogna però avere già nel proprio gioco una carta “tessuto”.

Sottolineiamo anche che alcune carte, come la gialla della foto, hanno un “nome” stampato nella parte bassa di destra: nel nostro caso la scritta dice “Forum” e questo significa che il giocatore nell'Era successiva potrà prendere la carta “Forum” gratuitamente, se arriva nella sua mano. Stesso discorso per gli altri colori.



Le monete del gioco.

Adesso che conosciamo i vari tipi di carte possiamo dare il via alla partita vera e propria di 7 **Wonders**: tutti i giocatori scelgono una delle loro 7 carte, la posano coperta sul tavolo e danno le altre al vicino di sinistra (il verso è indicato anche sul dorso delle carte).

Poi tutti giocatori scoprono insieme la carta acquisita, ne pagano il costo (se necessario) e la inseriscono sotto la parte alta della loro plancia. Da quel momento quella carta è utilizzabile per altre costruzioni, eventuali bonus, ecc.

Dobbiamo sottolineare a questo punto che le risorse in realtà NON si spendono mai ed è sufficiente averle nella propria plancia (contando anche quella stampata sulla meraviglia stessa) in quantità e tipo sufficienti a soddisfare il costo di acquisto. Se un giocatore ha bisogno di una risorsa che non possiede può prenderne (figuratamente) una dal vicino di destra o di sinistra al costo di 2 monete (da versare subito nella riserva del vicino): alcune carte gialle (come abbiamo già visto nell'esempio più sopra) permettono di effettuare questa operazione pagando una sola moneta.



I gettoni “militari”

Tutti prendono ora in mano le carte ricevute dal vicino, ne scelgono una e passano le altre, ripetendo lo stesso rituale della prima mossa, e così di seguito per 6 volte: l'ultima carta rimasta in mano (la settima) viene invece scartata a faccia in giù.

Terminata questa fase (e quindi l'Era relativa) si passa alla verifica dei conflitti militari: ognuno verifica quanti scudi ha raccolto in totale (sono stampati sulle carte rosse) e compara questo numero con i vicini di destra e di sinistra.

Se i suoi scudi sono di più il giocatore prende un gettone rosso del valore di 1 PV (Era I) oppure 3 PV (Era II) o infine 5 PV (Era III). Se sono di meno si "becca" un gettone "-1 PV" (quelli a destra nella foto qui a fianco).

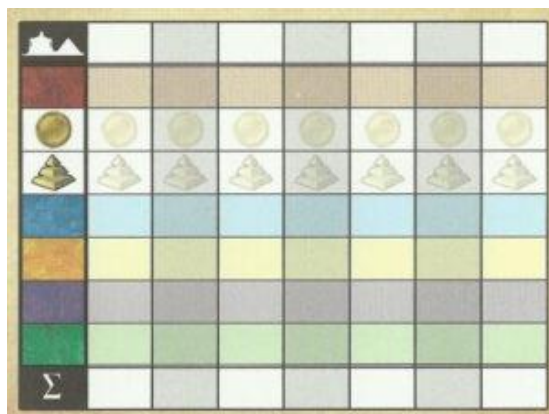
Si passa quindi all'Era successiva e si ripete l'intera procedura, passando però le carte a destra, questa volta.

Anche in questa fase dunque si sceglie una carta alla volta e si continua a potenziare la propria "Civiltà" con risorse, manufatti, commercio, ecc.



Le carte dell'Era II.

Facciamo notare che le carte "risorsa" dell'Era II sono già di meno, rispetto all'Era precedente, ma di valore doppio. Inoltre nell'Era II aumenta il numero di carte con la scritta "bonus" in basso a destra per acquistarne gratuitamente altre in seguito.



Il blocchetto Segnapunti.

Ricordiamo anche che un giocatore può posizionare la carta scelta sotto alla sua plancia, ad indicare uno step di costruzione della sua meraviglia, pagando naturalmente il costo richiesto sopra allo slot (come sempre basta semplicemente avere già le risorse indicate o prenderle dai vicini pagando 2 monete per ciascuna). Da quel momento il bonus indicato sulla plancia diventa attivo. Attenzione però, questa costruzione deve avvenire sempre da sinistra verso destra, una carta sola per turno.

Nell'Era III le carte risorsa (marrone) e manufatto (grigia) scompaiono definitivamente, ma vengono rimpiazzate da un altro tipo: le “Gilde” di colore viola (ne vedete una in alto a destra nella foto sottostante).

Queste Gilde vengono inserite nel mazzo III ad inizio partita prendendole a caso da un pacchetto speciale. Esse sono in pratica degli “obiettivi” che assegnano PV al loro possessore in base ai requisiti stampati sulla carta stessa. Quella della foto qui sotto a destra,, per esempio, assegna 2 PV per ogni carta grigia posseduta dai vicini di destra e di sinistra.



Le carte dell'Era III. In alto a destra una “Gilda”.

Al termine del terzo mazzo, eseguite le usuali operazioni militari, si utilizza un apposito blocchetto segnapunti e si procede al calcolo dei PV tenendo conto di:

- a. Tessere militari: sommare i PV positivi e togliere le penalità “-1”
- b. Tesoro: 1 PV per ogni 3 monete possedute nella propria riserva
- c. Meraviglia: sommare gli eventuali PV indicati negli slot costruiti della propria plancia.
- d. Carte “Blu”: sommare i punti di tutte le carte Blu acquistate
- e. Edifici: verificare se ci sono carte che assegnano PV a fine partita e sommare quei PV al resto.
- f. Gilde: verificare le condizioni indicate sulle carte Gilda possedute che assegnano PV extra
- g. Tecnologia: verificare se si hanno combinazioni di carte tecnologia che assegnano punti (7 PV per ogni “tris” con simboli diversi oppure da 1 a 16 PV se si posseggono 1-5 carte con lo stesso simbolo).

Chi ottiene il totale più alto vince la partita.

Variante per 2 giocatori

Il regolamento di **7 Wonders** include una pagina con le regole per giocare in due soltanto, con l’ausilio di due carte speciali.



Le carte per il gioco a due: confine a sinistra e città franca a destra.

Si mettono in tavola solo le carte per il gioco a tre (21 in totale) ed ognuno prende come sempre una plancia: una terza plancia viene aggiunta (città franca): un’apposita carta (chiamata “Confine”) viene posta fra i due avversari. Si danno 3 monete a tutti, come sempre, e si distribuiscono 7 carte per giocatore, lasciando coperte sul tavolo le 7 rimanenti. Il primo giocatore riceve la carta “città franca”, poi pesca una carta dal mazzetto sul tavolo e gioca due carte: una per la città franca (eseguendone l’azione) ed una per sé. L’avversario gioca a sua volta una carta dalla sua mano ed entrambi posano le rimanenti carte dalla propria parte del confine.

Ognuno prende il mazzo residuo dell'avversario e tocca ora al secondo giocatore per la città Franca, proseguendo in questo modo fino al termine della partita. Il conteggio dei punti resta come nel gioco base.

Vogliamo comunque far notare che la Repos Production, in seguito anche ad un certo numero di critiche sulla versione “a due”, ha poi messo in commercio un magnifico gioco creato specificamente per due giocatori che abbiamo già recensito su Balena Ludens: vedere [7 Wonders Duel e Pantheon](#).



La plancia di un giocatore alla fine dell'Era II.

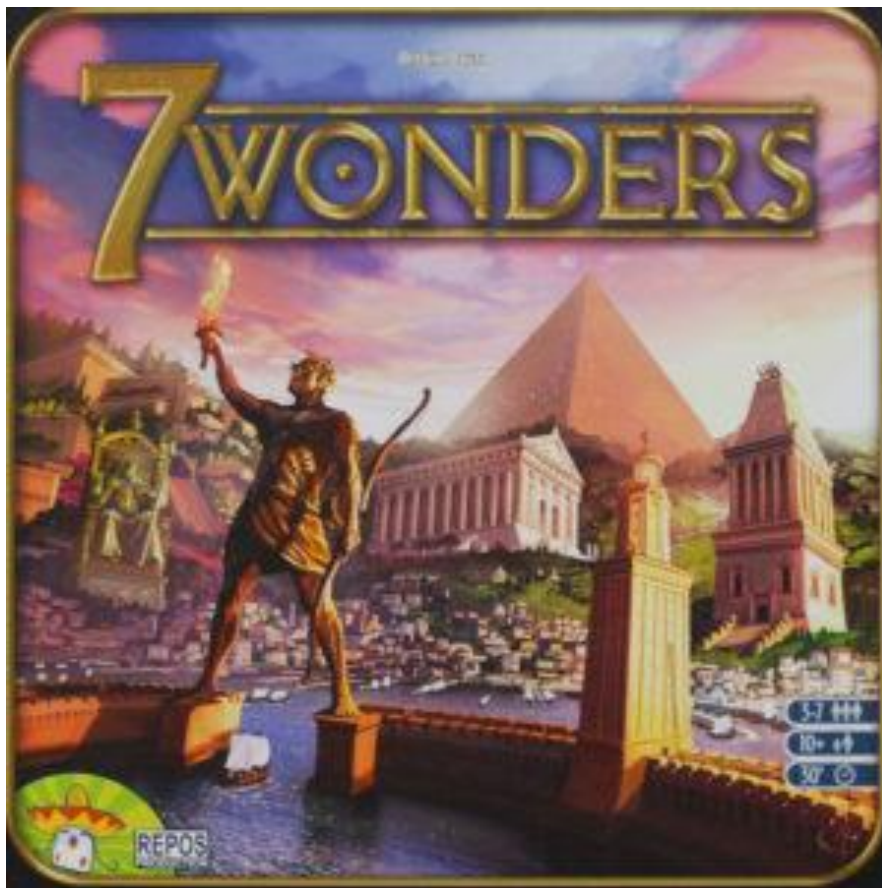
Qualche consiglio

La foto qui sopra ci mostra la plancia di un giocatore durante una partita a **7 Wonders**: si notano sulla sinistra le risorse (carte marrone) ed i manufatti (grigi) mentre sulla destra vediamo tre scudi militari (che gli hanno fatto guadagnare un gettone da 3 PV) ma si suppone che abbia perso due battaglie (ci sono 2 gettoni “-1” sulla sinistra). Il giocatore ha già acquisito anche 2 tecnologie (verdi) con due simboli diversi: se riuscirà a prendere anche una carta col terzo simbolo otterrà 7 PV. Sotto alla plancia vediamo già due carte, quindi la costruzione della piramide sta procedendo

molto bene (il giocatore ha già guadagnato 8 PV, ma se coprirà anche il terzo slot il suo punteggio salirà a 15 PV).

La prima raccomandazione per chi non ha mai provato **7 Wonders** è quella di non restare mai senza monete, sia perché possono servire per l'acquisto di nuove carte, ma soprattutto perché vi permettono di commerciare con i vicini (2 monete per ogni risorsa chiesta, ed a volte servono anche 4-6 monete se un giocatore ha fatto incetta di un tipo di risorsa non più disponibile). Il metodo più usato per fare soldi è quello di scartare la carta scelta in quel turno (invece di usarla) per ricevere 3 monete. Di solito questa operazione si esegue anche (e soprattutto) per scartare dal gioco una carta che potrebbe servire ad un avversario. Altre carte "gialle" inoltre assegnano monete a certe condizioni.

Ricordate di consultare liberamente le pagine finali del regolamento quando dovrete decidere quale carta scegliere e quali passare avanti: molte infatti vi consentiranno nelle fasi successive di acquistare gratuitamente altre carte.



La scatola di 7 Wonders

Se avete un vicino molto “bellicoso” (che gioca quindi parecchie carte militari) non tentate nemmeno di competere con lui e subite tranquillamente la penalità “-1 PV” a turno: ma se entrambi i vicini costruiscono carte militari all'inizio è necessario che facciate un piccolo sforzo bellico anche voi, non solo per evitare troppe penalità, ma per guadagnare 1-3-5 PV contro almeno uno dei due.

Non buttatevi a pesce sulla costruzione della vostra Meraviglia, anche perché lo sforzo principale iniziale deve essere quello di accumulare il maggior numero possibile di risorse e manufatti possibile. Verso la metà della seconda Era cominceranno a girare carte che non vi servono o che

potrebbero dare un grande vantaggio al vostro vicino: quelle sono le carte ideali per costruire e quindi potete iniziare a chiudere gli slot della vostra plancia.

Le carte “Tecnologia” possono regalarvi anche molti PV, se date loro la caccia fin dall'inizio, perché ogni tris di simboli diversi vi darà 7 PV, ma le combinazioni con lo stesso simbolo sono ancora più potenti: con 5 uguali, per esempio, si ricevono ben 16 PV.

Quindi provate a raccogliere le carte necessarie (ed in particolare quelle che ve ne daranno altre gratuitamente in seguito, se sarete fortunati), ma sappiate che è una strada in salita: compensi interessanti ma... grande fatica per ottenerli.

Le carte Gilda infine cambiano ad ogni partita (si scelgono a caso ogni volta e si mescolano nel mazzo dell'Era III) ma se ve ne capita una in mano esaminatela bene e fate un po' di conti verificando le carte che avete accumulato e quelle dei vostri vicini per capire se la Gilda vi darà abbastanza PV oppure se non vale la pena di perdere una mossa per poco guadagno: magari potreste usarla per coprire uno slot della vostra plancia e toglierla così dalla circolazione.

Quando uscì sul mercato 7 Wonders fece davvero una gran botto: sono sempre tanti i giocatori affascinati dall'idea di guidare un'antica civiltà e poterlo fare in una mezzora. Ancora oggi il gioco si vende molto bene (è il prodotto di punta della Repos Production) e noi lo consigliamo anche per stare insieme in famiglia (magari senza troppo curarsi del punteggio) o per darsela di santa ragione al club.

Le Espansioni

Una recensione su 7 Wonders non sarebbe completa se non accennassimo brevemente almeno ad una parte delle espansioni nate dal successo del gioco sul mercato.

Le prime “mini” espansioni furono due plance nuove (promozionali) che riproducono due meraviglie davvero “speciali”: la prima (2010) è il “Manneken Pis” una statuetta alta circa un metro che riproduce un bimbo che fa la pipì e che è diventata il simbolo di Bruxelles.



Due nuove meraviglie un po' “speciali”.

La seconda (del 2011) è un omaggio dell'autore a Coloni di Catan. Le vedete nella foto a fianco insieme a due carte "leader" promo a loro volta piuttosto speciali: sono infatti un omaggio agli artisti Louis Armstrong e Stevie Wonder.

In realtà la prima "vera" espansione è sempre del 2011 e si chiama **7 Wonders: Leaders**. Essa offre una nuova "Meraviglia" (Il Colosseo di Roma), una manciata di monete da 6 sesterzi, quattro nuove carte "Gilda", un gettone "Cortigiana" (da utilizzare con la "Gilda" che ha lo stesso nome), un blocchetto segnapunti modificato e soprattutto un mazzo di carte "Leader".



L'espansione "Leaders".

Le regole ovviamente vengono modificate aggiungendo una fase "Leader": tutti i giocatori ad inizio partita ricevono quattro carte e, sempre col metodo del draft, ne scelgono una passando le altre al vicino, ecc.

Tutti finiranno dunque questa fase con 4 leaders. All'inizio di ogni Era i giocatori posano segretamente una di queste carte in tavola e poi la usano in uno dei tre modi seguenti:

1. **Reclutamento:** il giocatore paga le monete richieste e mette il leader di fianco alla sua plancia;
2. **Costruire la Meraviglia:** il giocatore mette la carta "coperta" sotto uno slot della sua plancia;
3. **Ottenere denaro:** il giocatore scarta il leader e riceve 3 monete.



L'espansione "Cities".

Nel 2012 uscì la seconda espansione di un certo "spessore": **7 Wonders: Cities**. Anche in questo caso la scatolina lunga e stretta era ben riempita di materiale con due nuove plance "meraviglia" (Bisanzio e Petra), 27 carte "Era" (9 per Era, tutte di colore "nero"), 3 carte Gilda, 6 carte Leader, 31 tessere "Debito" (27 di valore "-1" e 4 di valore "-5"), 3 segnalini "Diplomazia" e, naturalmente, un nuovo blocchetto segnapunti per tener conto delle nuove regole.

Durante la preparazione iniziale si aggiunge ad ognuno dei tre mazzi un numero di carte "nere" pari al numero dei partecipanti, quindi i giocatori partiranno ora con 8 carte in mano, anziché le "canoniche" sette.

Alcune di queste carte "nere" hanno un simbolo speciale (una moneta spezzata con un numero rosso stampato sopra) e costringono gli avversari (a fine turno) a pagare alla banca tante monete quanto è il numero rosso della carta: se non si hanno abbastanza soldi per il pagamento si è costretti a prendere uno o più gettoni "debito" che, a fine partita, generano PV negativi.

Altre carte hanno un simbolo "Diplomazia" che permette al giocatore di prendere uno dei tre segnalini per metterlo sulla sua plancia: a fine turno sarà escluso dalla fase militare (e quindi non riceverà danni, ma non potrà neppure farne...).

Da notare anche che con questa espansione diventa possibile giocare in otto, distribuendo semplicemente 7 carte a tutti.

È infine prevista anche una variante “a squadre” (di 2 giocatori ciascuna).



L'espansione “Wonderpack”.

Nel 2013 fu la volta dell'espansione **7 Wonders: Wonderpack**. Come si vede nella foto questa espansione aggiunge semplicemente quattro nuove plance “Meraviglia”: La Grande Muraglia cinese, Stonehenge, Abu Simbel (il famoso sito archeologico egiziano di Assuan) e, di nuovo, Mannekin Pis (già distribuito come gadget nel 2010, come abbiamo visto più sopra).

Di ben diverso spessore è l'espansione **7 Wonders: Babel**, pubblicata nel 2014 e confezionata in una scatola quadrata un po' più sottile dello standard. È stata anche l'espansione più “chiacchierata” perché molti giocatori non l'hanno considerata “in linea” con il gioco base, ritenendola quindi solo uno... sfruttamento commerciale di 7 Wonders. E, in effetti, se andiamo a verificare su BGG possiamo notare che questa espansione ha il “voto” più basso dell'intera serie. Detto ciò, ma solo per dovere di cronaca, andiamo a dare un'occhiata più da vicino.



L'espansione "Babel"

La confezione, come si vede nella foto, contiene una plancia quadrata (da usare come "base" per la costruenda torre di Babele), tre fustelle con delle sezioni torre, altre tre con 166 gettoni di diverso tipo, 15 carte "Grande Progetto", dieci segnalini "Partecipazione" (di legno marrone a forma di sacchetto) e l'immane blocchetto segnapunti per tener conto delle nuove regole. Tutti compatibili con il gioco base e con le espansioni precedenti.

In realtà la scatola permette di giocare DUE versioni: con la prima si procede alla costruzione della Torre di Babele, mentre con la seconda si progetta l'area circostante.

Ovviamente la sequenza di gioco viene modificata aggiungendo alla preparazione iniziale una fase di draft con tre tessere della torre ed al turno normale la possibilità di giocare una tessera da inserire poi nella plancia della torre. Ogni tessera contiene delle icone che cambiano certe regole di base e questa modifica resta valida finché la tessera non viene coperta da un'altra (sono infatti possibili più "strati" sulla torre) con nuove "modifiche", ecc.

La versione "Grandi Progetti" invece utilizza apposite carte: all'inizio di ogni nuova Era se ne prende casualmente una e si espone sul tavolo, mettendole sopra un numero di segnalini "Partecipazione" pari ai giocatori... meno uno. Ogni carta è caratterizzata da un colore e da un "costo di partecipazione": quando i giocatori mettono in tavola una carta dello stesso colore del progetto in corso possono scegliere di partecipare, pagando il costo indicato sulla carta e ricevendo in cambio un segnalino. A fine Era se tutti i segnalini sono stati presi il progetto ha successo ed i giocatori ottengono un gettone "premio" per ogni segnalino posseduto. Se invece il progetto è fallito i giocatori che non hanno alcun ino subiscono una penalità.



l'Espansione "Armada"

Naturalmente è anche possibile usare TUTTE le ESPANSIONI per... complicarsi un po' la vita e passare comunque molto più tempo sul tavolo di 7 Wonders.

Prima di chiudere vi segnaliamo che è uscita una nuova espansione nel 2018, chiamata **7 Wonders: Armada**.

Purtroppo non abbiamo ancora potuto testarla e quindi al momento non siamo in grado di dare un giudizio, ma possiamo comunque anticiparvi che è piuttosto ricca in componenti e che introduce un nuovo concetto: quello delle flotte e della navigazione.

Non vogliamo contare qui tutte le Carte "Promo" e le espansioni create da qualche appassionato per 7 Wonders (basta guardare la lunga lista su BGG per rendersi conto della popolarità che ha raggiunto) e non ci resta che invitare chi ancora non lo ha fatto a provare questo gioco: si diventerà e probabilmente vorrà tenerne una copia nella sua ludoteca per misurarsi con gli amici.