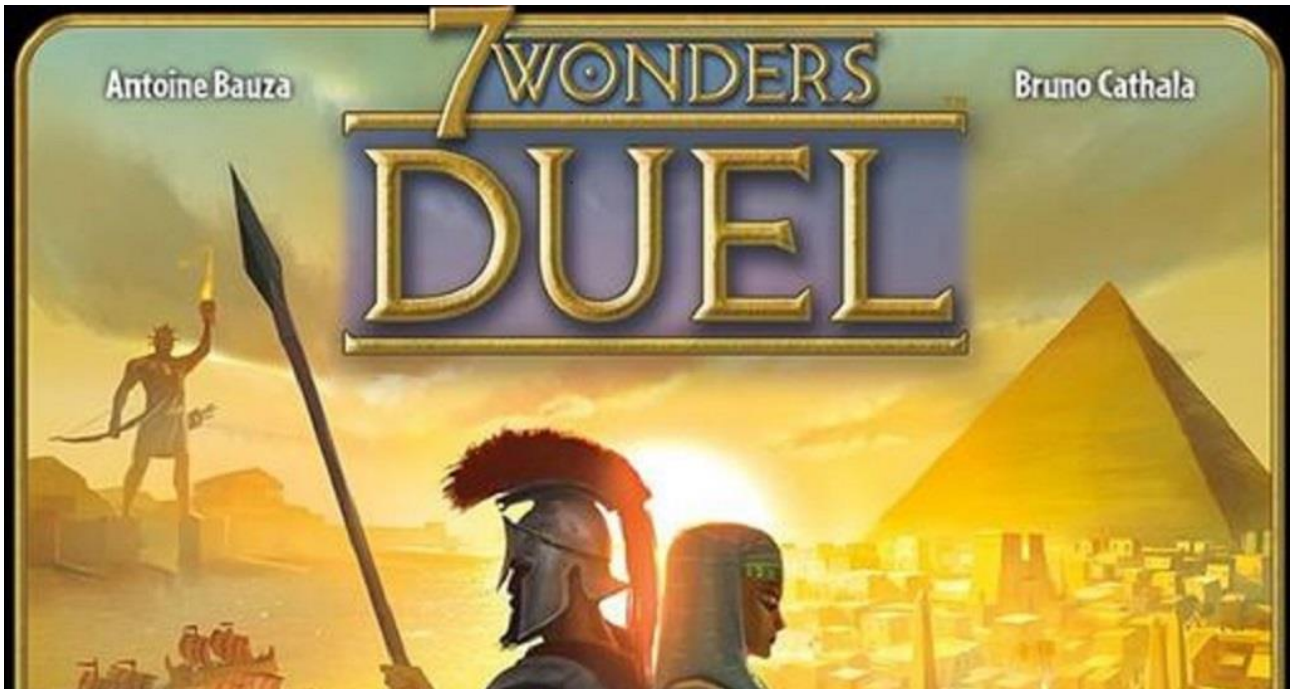


7 WONDERS DUEL E PANTHEON

Come creare una nuova civiltà in 30 minuti



Introduzione

Nel 2010, [Antoine Bauza](#) realizzò 7 WONDERS per i "colori" della ditta belga Repos Productions (gli uomini dal sombrero, per chi ha conosciuto i due titolari a qualche convention). Pur utilizzando una meccanica (draft) molto conosciuta, presto si impose come un innovativo gioco di civilizzazione semplice ed intuitivo.

Come sempre più spesso accade, l'indiscusso successo di critica e pubblico rese questo gioco un importante "brand" commerciale, spendibile per altri giochi di qualità sempre sullo stesso tema. Vista l'impossibilità del "capostipite" di essere giocato "faccia a faccia", per lungo tempo è stata cullata l'idea di realizzare una trasposizione per due soli giocatori.

Questo progetto sembrava però destinato a rimanere nel cassetto dell'autore perché non si riusciva a trovare una soluzione soddisfacente.

Fu un incontro con [Bruno Cathala](#) a sbloccare la situazione. Alcuni suoi suggerimenti, rimisero tutto in marcia al punto che, in pochi mesi dall'inizio della loro collaborazione, il gioco che ci accingiamo ad esaminare era già in produzione in qualche stamperia cinese.

Unboxing



I Componenti.

La piccola scatola di 7 Wonders Duel (che ha le stesse dimensioni della classica serie per due giocatori della Kosmos) include soprattutto delle carte: alcune sono di dimensioni "large" (65x100 mm) per le "Meraviglie", ma la maggioranza ha piccole dimensioni (45x68 mm) e sono usate per le tre Epoche del gioco e le "Gilde". Completano la confezione una plancia "Forza Militare" (pieghevole) di dimensioni molto ridotte, un segnalino di plastica rossa per il controllo dei punti militari, alcuni gettoni "Progresso" e una manciata di monete. Per il calcolo finale dei punti è stato incluso anche un taccuino prestampato. Una realizzazione impeccabile e con materiali di buona qualità: la scatola include anche un termoformato di plastica appositamente ideato per riporre in ordine i componenti.

Preparazione (Set-Up)

Il set-up di 7 Wonders Duel è abbastanza veloce ed anche durante la partita non ci sono davvero tempi morti fra una mossa e l'altra: qualche secondo al massimo per verificare se si hanno abbastanza risorse per acquistare una carta o per costruire una Meraviglia. Prima di iniziare si mescolano separatamente i 3 mazzetti di carte "Epoca" e si posano sul tavolo, poi si piazza da un lato la plancia militare con il segnalino al centro e quattro tessere "penalità" negli spazi a loro assegnati. Come vedremo, verranno usate per far pagare una penalità in denaro ai giocatori che lasceranno troppo vantaggio all'avversario.



La plancia per il controllo delle forze militari.

Si prelevano poi casualmente 5 gettoni "Progresso" e si mettono, visibili, sulla plancia, mentre ai giocatori vengono distribuite 7 monete prelevate dalla banca. Fatto tutto? Benissimo, allora si può partire.



In alto a sinistra i gettoni "Progresso" e, subito sotto, le tessere militari (Rosse). A destra tutte le monete del gioco.

Il Gioco

Per prima cosa dovranno essere assegnate 8 delle 12 carte "Meraviglia" che sono, in pratica, degli "obiettivi" per fare punti supplementari e per ottenere bonus istantanei o permanenti. Su ognuna di queste carte è illustrata una delle meraviglie del mondo antico, dal Colosso di Rodi alla Sfinge, dal

Circo Massimo alle Piramidi, ecc. con gli ottimi disegni del solito Miguel Coimbra. Esse riportano due indicazioni: sulla sinistra troviamo il "costo" per realizzare la costruzione, espresso in materie prime (legno, argilla o pietra) e/o prodotti finiti (vetro e papiro); sulla destra è indicato invece il "bonus" che, una volta realizzata la Meraviglia, verrà assegnato al giocatore. Alcuni di essi sono "una tantum" (soldi, punti vittoria, punti militari, distruzione di carte all'avversario) mentre altri sono permanenti (materie prime o prodotti finiti). Quattro carte hanno anche una strana icona (due frecce bianche che si rincorrono) e permettono al giocatore, subito dopo la costruzione, di eseguire un turno supplementare.

Per l'assegnazione si estraggono casualmente dal mazzo 4 carte "Meraviglia" e si posano scoperte sul tavolo. Il primo giocatore sceglie una delle carte; il secondo ne prende due e l'ultima resta al primo. Poi si estraggono altre quattro carte e si procede allo stesso modo, ma a ruoli invertiti. Entrambi avranno dunque quattro meraviglie da attivare durante la partita, ma attenzione: le meraviglie dell'Antichità erano solo 7 per cui anche nel gioco l'ottava non potrà essere realizzata. I giocatori dovranno dunque tenere d'occhio le risorse proprie e dell'avversario per essere certi di avere quelle necessarie al momento giusto e non perdere la possibilità di attivare tutte e quattro le proprie carte, lasciandone solo tre all'avversario.



Ora che sappiamo cosa fare dobbiamo scoprire come procedere: per questo è necessario preparare il tabellone per l'“Epoca I” mescolando le relative carte, scartandone casualmente tre (senza guardarle) e stendendo sul tavolo tutte le altre a formare una sorta di "piramide", alternando righe

scoperte con righe coperte. In questo modo metà circa delle carte sarà visibile mentre le altre potranno essere rigirate a faccia in su solo quando non saranno più coperte (anche parzialmente) da altre carte.



Tabellone epoca 1.

Tutte le carte sono divise in tre sezioni:

- in alto sono indicati il tipo di risorsa o di servizio offerti al giocatore che le acquista;
- nella parte centrale, sulla sinistra, si vede il costo da pagare per poterle avere. Nella foto soprastante, per esempio, le due carte in basso a destra (marroni) sono gratuite, ma quella a sinistra (gialla) costa 3 monete;
- sulla parte destra, in alto, di alcune di esse è indicato anche un simbolo bianco che permette di prelevare gratuitamente nell'epoca successiva nuove carte che mostrano lo stesso simbolo nella zona del "costo".

I giocatori, a turno, possono ora eseguire una delle seguenti azioni:

1. prelevare una carta e metterla scoperta sul tavolo per sostenere la propria "civiltà".
2. prelevare una carta e scartarla immediatamente per ricevere 2 monete (più tante monete extra quante sono le carte "gialle" già acquisite)
3. prelevare una carta e metterla sotto una Meraviglia per costruirla.

Per chi ha già giocato a 7 Wonders tutto ciò è molto familiare, disegni inclusi: come nel gioco originale, ci sono solo 7 tipi di carte che da ora in poi nomineremo in base al "colore" della loro testata:



Tutte i tipi carte divisi secondo le Epoche: in basso sono visibili alcune delle carte viola delle Gilde, ma in realtà soltanto tre di esse verranno usate in una partita, mescolate con il mazzo dell'Epoca III.

Carte **MARRONI**: sono le materie prime e, a seconda dell'epoca, offriranno 1 o 2 risorse (legno, pietra o argilla) che serviranno poi per la costruzione delle Meraviglie o per l'acquisto di altre carte;

Carte **GRIGIE**: sono i prodotti finiti (papiro e vetro) ed il loro uso è simile a quello delle materie prime. Sono in pratica tradizionali "risorse di secondo livello" particolarmente utili alla costruzione delle Meraviglie.

Carte **GIALLE**: rappresentano gli scambi commerciali, e quindi forniscono direttamente monete, sconti per l'acquisto delle risorse oppure una scelta di materie prime o prodotti finiti. Ogni carta gialla nella propria civiltà permette inoltre di incassare una moneta extra quando si usa l'azione (2).

Carte **ROSSE**: rappresentano la forza militare e, a seconda dell'Epoca, possono avere 1, 2 o 3 simboli (uno scudo con due spade incrociate): ognuno di essi fa avanzare di uno spazio "verso l'avversario" il segnalino sulla plancia militare. Attenzione : se un giocatore riesce a spingere il segnalino alla fine della pista vince immediatamente la partita.

Carte **AZZURRE**: rappresentano edifici o cariche importanti ed offrono semplicemente dei Punti Vittoria (PV) a fine partita (e spesso sono proprio questi punti a deciderne l'esito)

Carte **VERDI**: rappresentano la scienza e le scoperte tecnologiche. Sono previsti 6 simboli diversi e se un giocatore riesce ad averne uno per tipo vince immediatamente la partita. Se invece ne colleziona due dello stesso tipo ha diritto a prelevare uno dei dischetti "progresso" disponibili sulla plancia militare, sfruttandone il bonus. A fine partita comunque la maggior parte di esse assegna dei PV extra al suo possessore.

Carte **VIOLA**: sono le "Gilde", le potenti confraternite dell'epoca medievale che regolavano l'andamento del commercio. Ognuna di esse ha un "potere" diverso da utilizzare a fine partita per incrementare il proprio punteggio.

I giocatori si alternano prelevando una carta a turno ed eseguendo l'azione desiderata per accumulare carte nella propria riserva, rimpinguare le casse dello Stato o costruire Meraviglie. Attenzione però: nell' "Epoca III" non sono più offerte materie prime né prodotti finiti, quindi bisogna essere abbastanza lungimiranti da farne una buona raccolta nelle prime due Epoche, cercando ovviamente di dare la precedenza alle risorse che poi ci saranno indispensabili costruire le Meraviglie scelte ad inizio partita.



Ecco come si presenta la riserva (Civiltà) di un giocatore a fine partita: in questo caso la partita è finita perché il giocatore ha collezionato 6 carte verdi.

Capiterà comunque molto spesso che manchino una o più delle risorse necessarie per poter effettuare l'acquisto di una carta o soddisfare le condizioni per costruire una Meraviglia: niente

paura, perché esiste il "Commercio" per supplire a questa mancanza. E' infatti possibile acquistare dalla banca, per la modica cifra di 2 monete a pezzo, le risorse che mancano. Già ai tempi antichi però erano ben note le differenze tra il regime di monopolio e quello di oligopolio: come ben sappiamo, in assenza di concorrenza, i prezzi salgono a dismisura. Così in 7 Wonders Duel se il vostro avversario possiede nella sua riserva il tipo di risorse che volete acquistare, dovrete pagare alla banca un extra-prezzo di una moneta per ogni risorsa mancante del tipo da lui posseduta. Ecco perché spesso in partita i giocatori cercano di acquistare carte della stessa risorsa (o prodotto finito) in misura ben superiore di quelle che dovrebbero usare in seguito: agendo in questo modo essi costringeranno l'avversario a spendere più soldi del previsto.

Terminate le carte dell'Epoca I si prende il secondo mazzetto e si procede come per il primo, con la sola variante che le carte sono posate sul tavolo secondo uno schema diverso. Stesso discorso per la terza ed ultima Epoca.



Una partita in corso.

Se il gioco non si arresta con la vittoria immediata di un contendente (e questo accade, come abbiamo visto, se si collezionano 6 carte "Scienza" diverse o si sconfigge militarmente l' avversario) al termine del terzo round si farà un conteggio dettagliato, basato sul valore raggiunto dal segnalino militare a cui di aggiungeranno i PV guadagnati con le carte gialle, blu, verdi e viola, quelli indicati sulle Meraviglie realizzate ed eventuali punti stampati sui gettoni "Progresso". Al totale si aggiunge il valore delle monete rimaste in mano (1 PV ogni 3 monete) e chi ha più punti vince la partita.

Con una durata di mezzora (o poco più) 7 Wonders Duel è ideale per una partita, la rivincita e l'eventuale "bella" prima di passare eventualmente ad altro. L'unica vera difficoltà, se così possiamo chiamarla, sta nel ricordarsi cosa significano le icone stampate sui gettoni "Prosperità", ma un'apposita scheda riassuntiva è disponibile all'interno della confezione per facilitare il compito ai più distratti.

Bottom Line

Difficile parlare di "strategia" quando si tratta di 7 Wonders Duel: infatti le carte coperte ed il fatto che spesso si devono fare scelte fra due possibilità di uguale importanza per il proprio gioco impediscono di pensare ad azioni di lungo respiro (o secondo una sequenza puramente logica). Questo è soprattutto un gioco "tattico" dove bisogna prendere al volo l'occasione se e quando si presenta.

Tuttavia qualche consiglio possiamo provare a darlo ugualmente.

Le numerose partite effettuate hanno dimostrato che difficilmente si può ottenere la vittoria collezionando un set di 6 carte "Scienza" diverse: questo perché l'avversario, se vede avvicinarsi questo pericolo, si butta a pesce su quelle mancanti, magari "bruciandole" per fare soldi o per costruire una meraviglia, ma togliendole comunque dal tavolo. E' più facile invece cercare di acquisirne due uguali per scegliere un gettone "Progresso", cosa che spesso viene sottovalutata ma che a volte è davvero interessante, come, per fare un esempio, lo sconto di due "risorse" per costruire le Meraviglie, oppure i 7 PV finali di un altro gettone, ecc.

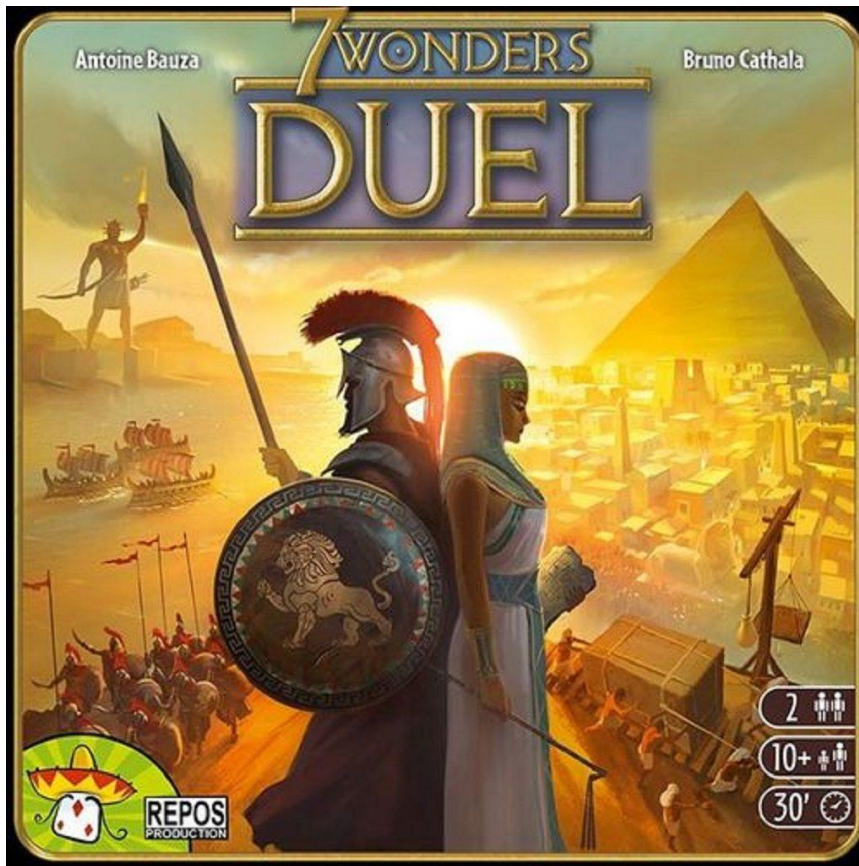
E' possibile invece, seppure resta un'impresa abbastanza difficile, tentare di mettere KO l'avversario con la strategia militare: questo potrebbe accadere sfruttando non solo le carte ma anche i bonus di alcune Meraviglie che possono dare punti militari in maniera diretta (la Statua di Zeus e il Circo Massimo regalano 1 punto, il Colosso 2) o indiretta, usando per esempio la doppia azione per liberare innanzitutto una carta militare semi coperta (ed usando la carta prelevata per costruire la Meraviglia) per poi acquisirla con l'azione extra. Notiamo anche che non appena il segnalino militare arriva alla 3a casella del campo opposto l'avversario deve subito scartare 2 monete, ma se avanza fino alla 6a casella dovrà "bruciare" altre 5 monete. E' ovvio che l'avversario che si sente un po' "soffocare" dalle Legioni avversarie tenterà di buttarsi a pesce sulle successive carte militari, facendo così arretrare il segnalino, ma il numero di carte rosse è comunque abbastanza alto da permettere una buona raccolta da parte di chi intende tentare questa strada.

Nei primi turni è assolutamente indispensabile cercare di appropriarsi delle carte risorsa (o dei prodotti finiti) che servono primariamente a costruire le Meraviglie che sono state scelte, senza rinunciare a prendere anche qualche carta extra, se si presenta l'occasione, in modo da toglierla all'avversario. La scelta di quali carte prendere dal tavolo dipende poi moltissimo da cosa c'è sotto: spesso è molto più importante prenderne una di poco valore per costringere l'avversario a prelevarne obbligatoriamente un'altra che libererà a sua volta proprio quella che ci interessava veramente (ricordate: le carte sono sovrapposte a file e per prendere quelle delle file sottostanti bisogna prima liberare quelle davanti)

Non sottovalutate le carte gialle, soprattutto nella prima Epoca: ognuna di esse infatti regala 1 moneta extra quando si va in banca a battere cassa, ma alcune danno anche preziosissime risorse e prodotti finiti extra. Nella seconda e terza Epoca invece è meglio concentrarsi sulle carte azzurre (soprattutto di quelle da 5 a 7 punti) perché spesso saranno proprio loro a fare la differenza durante il conteggio finale.

Infine due parole sulle carte "Gilda": il loro valore è commisurato a quello che i giocatori hanno saputo acquistare durante la partita: esse infatti assegnano dei PV extra in base alle maggioranze raggiunte, indipendentemente da chi ha ottenuto quelle maggioranze. Se si è acquisita la Gilda dei Costruttori, per esempio, e si sono costruite solo due Meraviglie contro le quattro dell'avversario si otterrà ugualmente il massimo dei punti perché si contano quelle più numerose (le quattro dell'avversario). E così avviene per tutte le altre Gilde presenti (ce ne saranno 3 per partita, estratte a

sorte e mescolate al mazzo dell'Epoca 3) che si basano sul colore dalle carte raccolte o sul numero di monete collezionate.



La scatola del gioco.

Speriamo che da queste note si capisca perché abbiamo affermato che 7 Wonders Duel NON E' un gioco strategico. Tuttavia, a nostro avviso, è uno dei migliori giochi per due disponibile sul mercato, abbastanza semplice da spiegare e adatto a tutti: basta infatti una partita di prova per capire tutte le sottigliezze della meccanica usata dai due autori e dalla successiva ci si potrà dunque concentrare sulla valutazione "cosciente" delle opportunità migliori.

Assolutamente consigliato.

7 WONDERS DUEL: PANTHEON



I componenti del gioco

Questa espansione introduce alcuni elementi nuovi che danno maggiore respiro al gioco e permettono anche di "temporeggiare" sulla "presa" delle carte dal tabellone.

La piccola scatola di 7 Wonders Duel: Pantheon contiene, sostanzialmente, alcuni elementi che completano il gioco base (3 gettoni progresso e due carte Meraviglia) ed alcuni pezzi che aggiungono un po' di "sale": il Pantheon dell'Olimpo, le carte "Dei" ed alcuni gettoni specifici.

Quando si utilizza questa espansione bisogna innanzitutto sovrapporre la nuova plancia pieghevole (Il Pantheon) a quella originale con il percorso militare.

A questo punto si prendono le 15 carte "Dio" e si dividono in 5 diversi mazzetti composti da 3 carte, uno per ogni "Civiltà": Mesopotamia, Fenicia, Grecia, Egitto, Roma. Ognuna di queste carte offre un bonus diverso. Se, per esempio, guardiamo le carte della foto qui sotto possiamo notare che:

Afrodite (carta in alto a sinistra) regala 9 Punti Vittoria a chi la possiede a fine partita, Anubi (in basso a sinistra) fa scartare all'avversario una carta già usata per fare una Meraviglia, obbligandolo a rifarla, ecc.



Le carte degli Dei.

Il set-up è identico al gioco base, ma su alcune carte dell'Epoca I bisogna posizionare anche 5 segnalini "Mitologia" (presi casualmente dalla dotazione di 10).



Le nuove tessere: notare sulla destra i 10 segnalini "Mitologia" e, sulla sinistra, la carta riassuntiva che spiega dove piazzarle nell'Epoca I.

Chi scopre la carta che contiene uno di questi segnalini deve prendere due carte "Dio" di quella Mitologia, sceglierne una e piazzarla in una delle 6 postazioni sul Pantheon, rimettendo poi l'altra sul mazzetto appropriato. La sesta postazione verrà occupata da una speciale carta ""Portale" che, se acquistata in seguito, permette di prendere un Dio a scelta di una delle cinque Civiltà.

Nell'Epoca II i giocatori hanno a disposizione una quarta azione: l'attivazione di un Dio del Pantheon. Invece di prendere una carta dal tavolo il giocatore può pagare il costo della carta "Dio" ed applicare subito il suo effetto. Il costo va da un minimo di 3 monete ad un massimo di 8 ed il valore dipende dalla posizione della carta sul Pantheon: più la carta è vicina al giocatore meno costa. Sempre in questa epoca si devono piazzare sulle carte del "tabellone" anche tre segnalini "Offerta" che sono, in pratica, degli "sconti" per l'acquisto di un Dio.

Nell'Epoca III non ci sono più le Gilde, sostituite da 3 delle 5 nuove carte "Grande Tempio" (le vedete in alto nella foto sottostante)



Le carte Grande Tempio e le due nuove Meraviglie.

Queste carte regalano 5 PV a chi ne possiede una sola, ma diventano 12 e 21 PV se un giocatore riesce a prenderne due o tutte e tre.

A questo punto sorge spontanea una domanda: è davvero interessante prendere questa espansione? Cosa cambia in definitiva?

La risposta alla prima domanda è un SI convinto, soprattutto se avete apprezzato il gioco originale e volete ravvivarlo perché questa espansione aggiunge un nuovo ed interessante elemento tattico: le carte "Dio".

La risposta alla seconda va trovata spiegando qualche dettaglio in più sul nuovo modo di giocare nelle varie Epoche.

Nella "Epoca I" la scelta delle carte da prelevare dal tavolo diventa ancora più intrigante: non soltanto bisogna fare attenzione a non scoprire carte importanti che l'avversario potrebbe acquisire, ma le 5 carte segnate col segnalino "Mitologia" permettono di scegliere e piazzare degli Dei, quindi a volte conviene lasciare all'avversario una bella carta per invogliarlo a prenderla per permetterci di prelevarne un'altra che libera quella col segnalino.



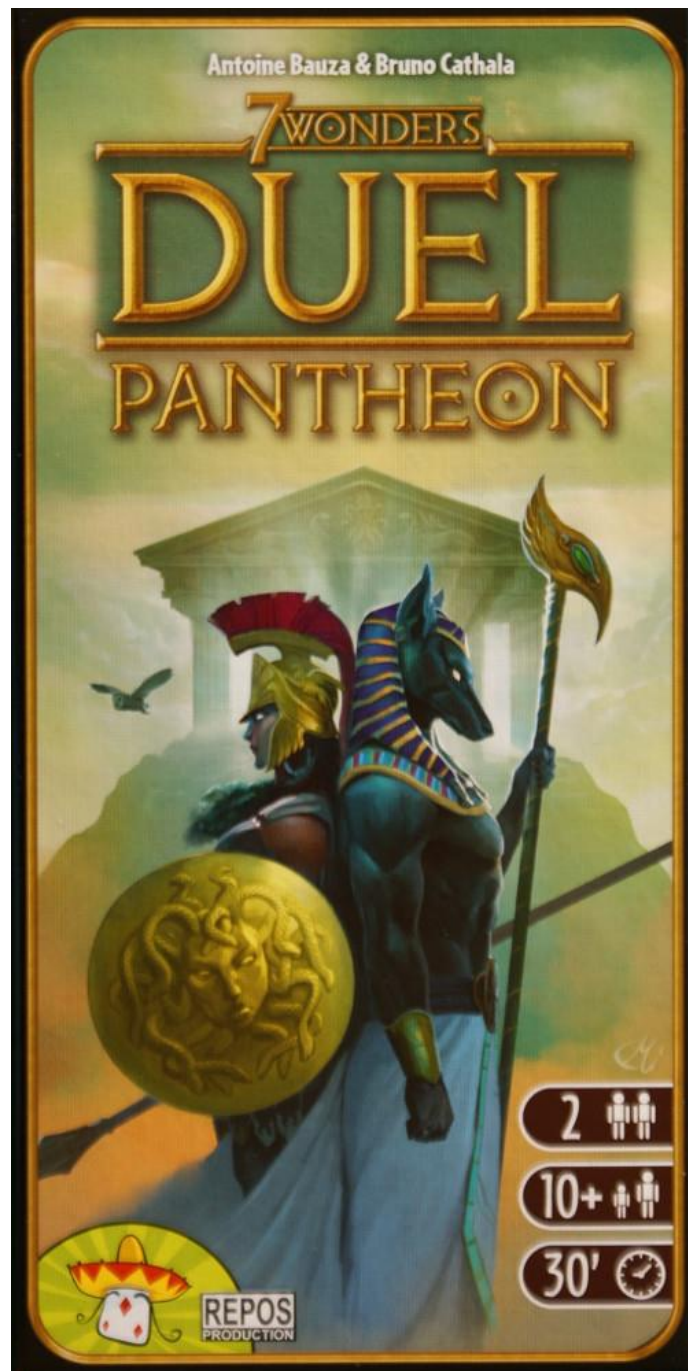
Ecco come si presenta la nuova plancia di gioco.

Nell'Epoca II sarà possibile scegliere l'azione extra "Attivazione di un Dio" soprattutto per cercare di evitare la presa di una carta che sbloccherebbe qualcosa di importante. In questo modo si costringe l'avversario o a spendere soldi per fare la stessa azione o a sbloccare la carta.

Nell'Epoca III la lotta per cercare di acquisire le carte viola (Grande Tempio) si fa ancora più accesa e costringe i giocatori a valutare bene non solo la mossa corrente, ma anche le due o tre successive.

In definitiva se 7 Wonders Duel era consigliato a tutti, l'espansione Pantheon è indirizzata soprattutto ai giocatori abituali o esperti perché arricchisce il gioco di nuove possibilità tattiche davvero interessanti anche se le partite si allungheranno di circa 10 minuti ed avremo una presenza un poco più invasiva dell'alea.

Ma ne vale la pena!



- Titolo originale: 7 WONDERS DUEL: PANTHEON
- Tipo: Espansione
- Editori: Asterion Press, Repos Productions
- Giocatori: 2
- Età: 10 o più anni
- Durata: 30 minuti circa