

7 WONDERS

-variante alternativa per 2 giocatori-

Il Regolamento stesso definisce la variante per due giocatori come una “variante per esperti”, e questa definizione può risultare azzeccata, non tanto per l’implementazione di nuove e complesse regole (anzi, tutt’altro!), quanto per la profondità strategica che si aggiunge al gioco base, gestendo, a turni alterni, la “Città libera”.

Gestirla a caso, infatti, non avrebbe molto senso, visto che potenzialmente questa potrebbe avere uno sviluppo che potrebbe agevolare il giocatore di turno ed allo stesso tempo ostacolare l’avversario. Ponderare la mossa per la Città Libera potrebbe comportare un maggiore dispendio di tempo ed energie, che snatura questo gradevole gioco che vuol essere tutt’altro che lungo e macchinoso.

Infine: se non sono “esperto”, non posso giocare tranquillamente con mia moglie a 7 Wonders? Per poter rispondere affermativamente a questa domanda ho ideato questa semplicissima variante, già testata e funzionante.
Buon divertimento! ;-)

Il setup è quello per 3 giocatori, ma occorrerà tenere a portata di mano alcuni piccoli segnalini.

In questa variante vengono passate al giocatore di fianco (a destra o a sinistra a seconda dell’era in corso) anche le carte della Città Libera, controllata dal giocatore “fittizio” che chiameremo Deborah □.

Dopo aver fatto l’azione, il giocatore che dovrà passare le carte a Deborah deve mischiarle per bene e far “tagliare” all’avversario.

Durante la scelta delle carte, viene pescata la prima carta del mazzetto della Città Libera dopo che entrambi i giocatori hanno scelto la loro. Gli effetti di tale carta si risolvono immediatamente, secondo il seguente algoritmo:

- a) Se è possibile costruire l’edificio corrispondente, viene costruito;
- b) Se non è possibile costruire l’edificio per mancanza di risorse, costruisce il prossimo piano della Meraviglia;
- c) Se non è possibile costruire la Meraviglia si rivolge al “mercato” per ottenere le risorse mancanti per costruire l’edificio indicato sulla carta;
- d) Se non è possibile effettuare l’azione precedente, si rivolge al “mercato” per ottenere le risorse mancanti per costruire il prossimo piano della Meraviglia;
- e) Se non riesce a fare nessuna delle azioni precedenti (per mancanza di risorse e/o soldi, ad esempio), vende la carta per 3 monete, come da regole normali.

Ogni qualvolta Deborah costruisce un edificio che produce risorse “a scelta” (cioè quelle che raffigurano risorse separate da un /), si deve porre un piccolo segnalino sul simbolo più a sinistra.

Quando Deborah deve utilizzare risorse, attinge sempre prima dalle carte a “risorsa singola”, e solo se necessario da quelle che raffigurano più risorse. Nella fattispecie, utilizzerà la risorsa indicata attualmente dal segnalino; se questa risorsa non è richiesta si prenderà in considerazione quella alla sua destra e così via, fino all’utilizzo di una risorsa utile. Dopo aver attinto la risorsa, il segnalino dovrà essere spostato di uno “step” verso destra.

Se Deborah ricorre al mercato ed entrambi i giocatori hanno la risorsa di cui ha bisogno, i giocatori riceveranno una moneta a testa. Nel caso in cui debba pagare una sola moneta per effetto di carte commercio, pagherà al giocatore con meno monete in quel momento. In caso di ulteriore parità, non pagherà, pur ricevendo la risorsa mancante.

Se Deborah vi piace come compagno di giochi, potrete chiedergli di chiamare il suo amico Samantoh per simulare partite a 4 giocatori. La loro posizione al tavolo sarà fra i due giocatori umani.