

# 7 WONDERS DUEL

## PANTHEON SOLO MODE

### 1.1

PANTHEON SOLO MODE è una variante di 7 Wonders Duel . Questa variante utilizza tutte le meccaniche previste da 7 Wonders Duel (da ora in avanti 7WD) e dalla sua espansione Pantheon (da ora in avanti PAN) , offrendo al giocatore una nuova e avvincente sfida , strutturata esclusivamente per partite in solitario. Da ora in avanti , ogni volta che si parlerà dell'antagonista del giocatore (ovvero il gioco stesso) , lo si chiamerà "SOLO".

#### COME GESTIRE SOLO

In ogni partita SOLO sarà il primo giocatore. Nella fase di "selezione delle meraviglie" , il giocatore sceglierà casualmente 4 meraviglie tra quelle a disposizione . La prima meraviglia che collocherà a faccia in su , verrà collocata nello spazio di gioco di SOLO e ne determinerà l'indirizzo strategico . Nel particolare , gli indirizzi strategici sono sei : Militare/Scienza (MS) , Militare/Costruzione (MC) , Scienza/Militare (SM) , Scienza/Costruzione (SC) , Costruzione/Militare (CM) , Costruzione/Scienza (CS) . Di seguito si riporta lo schema che collega le meraviglie all'indirizzo strategico :

MS Colosso, Via Appia

MC Circo Massimo, Statua di Zeus

SM Grande Biblioteca, Sfinge

SC Mausoleo, Piramidi

CM Tempio di Artemide, Grande faro

CS Giardini Pensili, Pireo

Nel caso in cui la prima Meraviglia estratta dovesse essere una tra Messe (promo di 7WD) ,Statua della Libertà (promo di PAN) , Santuario o Teatro Divino (PAN) , sarà il giocatore a scegliere l'indirizzo strategico di SOLO.

Le successive meraviglie di SOLO , verranno scelte sulla base delle seguenti scale prioritarie (definite "scale strategiche").

MS = Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Teatro Divino, Santuario, Statua della Libertà, Messe.

MC = Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Teatro Divino, Santuario, Statua della Libertà, Messe.

SM = Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Teatro Divino, Santuario, Statua della Libertà, Messe.

SC = Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Teatro Divino, Santuario, Statua della Libertà, Messe.

CM = Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Teatro Divino, Santuario, Statua della Libertà, Messe.

CS = Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Teatro Divino, Santuario, Statua della Libertà, Messe.

Durante il proprio turno , SOLO eseguirà la propria azione sulla base della seguente scala prioritaria (definita "scala tattica"):

- 1- Costruire una meraviglia
- 2- Attivare una carta del Pantheon
- 3- Costruire una struttura
- 4- Scartare per ottenere monete

Costruire una meraviglia : SOLO potrà costruire una meraviglia o pagandone tutto il costo in risorse , o pagandone parte del costo in risorse e parte fino a un massimo di 3 monete nella prima Epoca , 4 monete nella seconda Epoca e 5 monete nella terza Epoca . SOLO dovrà sempre costruire la meraviglia più economica. A parità di costo (sia in risorse che in monete) , la priorità sarà definita dalla "scala strategica" . La carta per costruire la meraviglia verrà scelta in base all'ordine inverso di priorità della "scala operativa" e , in caso vi fossero due o più carte dello stesso tipo , seguendo l'ordine della "scala di scarto".

Attivare una carta del Pantheon : nel caso in cui non potesse costruire una meraviglia , SOLO potrà tentare di attivare una carta del Pantheon . La scelta della carta del Pantheon da attivare verrà effettuata secondo la seguente scala prioritaria (definita "scala del Pantheon"):

1. Carta Portale
2. Carta divinità Egizia
3. Carta divinità Fenicia
4. Carta divinità Romana , Greca o Mesopotamica , a seconda della "scala strategica" (divinità Romana corrisponde a carta rossa, Greca a carta blu , Mesopotamica a carta verde).

Nel caso in cui SOLO dovesse attivare la carta Portale, sceglierà la carta divinità secondo la "scala del Pantheon".

Note :

1. a differenza delle meraviglie , SOLO può spendere tutte le monete a sua disposizione per poter attivare una carta del Pantheon.
2. se nel Pantheon sono presenti più di una carta divinità appartenenti alla stessa Mitologia , SOLO sceglierà sempre quella meno costosa.
3. SOLO dovrà sempre scegliere una carta divinità la cui abilità risulti applicabile (ad esempio , non può scegliere Iside se ha già costruito tutte le meraviglie a sua disposizione) : in caso contrario , SOLO sceglierà una carta diversa (anche se più costosa o di diversa mitologia) seguendo sempre la "scala del Pantheon".

Costruire una struttura : se non potrà costruire una meraviglia o attivare una carta del Pantheon , SOLO dovrà tentare di costruire una struttura. La scelta della struttura da costruire verrà effettuata secondo la seguente scala prioritaria (definita "scala operativa"):

1. Carta Grande Tempio
2. Carta marrone/grigia
3. Carta gialla
4. Carta verde , rossa , blu , a seconda della "scala strategica".

Ad esempio , se SOLO ha un indirizzo strategico SM , la sua scala operativa sarà :

1. Carta Grande Tempio
2. Carta marrone/grigia
3. Carta gialla
4. Carta verde
5. Carta rossa
6. Carta blu

Nel caso in cui vi fossero due o più carte dello stesso tipo , la scelta di SOLO si baserà sulla seguente scala prioritaria (definita "scala di scelta"):

1. La carta che scopre una carta con segnalino Mitologia o Offerta (se SOLO ha tra le sue meraviglie, costruite e non, almeno una tra Santuario e Teatro Divino)
2. La carta (solo per le carte verdi) che gli permette di chiudere una coppia di simboli scientifici.
3. La carta (solo per carte marroni e grigie) di cui ha più bisogno SOLO per costruire le meraviglie
4. La carta (solo per le carte gialle), che può fornire uno sconto nell'acquisto della risorsa di cui SOLO ha più bisogno per costruire una meraviglia.
5. La carta (solo per le carte gialle) che fornisce gratuitamente una risorsa a scelta di cui SOLO ha più bisogno per costruire una meraviglia.
6. La carta meno costosa per SOLO
7. La carta (solo per le carte gialle, verdi, rosse e blu) che può dare origine a una concatenazione.
8. La carta che vale più punti vittoria (per le carte blu, verdi o per i Grande Tempio), che fa guadagnare più monete (per le carte gialle), che fornisce più icone potenza militare (per le carte rosse)
9. La carta che scopre una carta con segnalino Mitologia o Offerta (se SOLO non ha tra le sue meraviglie, costruite e non, almeno una tra Santuario e Teatro Divino)
10. La carta che scopre meno carte
11. La prima carta, partendo dal lato di SOLO

Note :

1. A differenza delle meraviglie, SOLO può spendere tutte le monete a sua disposizione per poter costruire una struttura.
2. Ai fini della priorità, SOLO considera carte marroni e grigie come fossero dello stesso tipo (o colore) per cui, qualora SOLO avesse la possibilità di prendere l'una o l'altra, la scelta verrà gestita con la "scala di scelta".
3. In riferimento al pto 3 della "scala di scelta", per determinare quale sia la carta (e quindi la risorsa rappresentata in essa) di cui ha più bisogno SOLO, si considerano le sole meraviglie non costruite e, per ogni tipo di risorsa, si guarda quale sia il numero più alto di icone presenti in ogni singola meraviglia, sottraendo poi i risultati con il numero di risorse dello stesso tipo già possedute da SOLO. A titolo di esempio, supponiamo che SOLO abbia ancora da costruire le Piramidi e la Statua di Zeus, e che possieda la Vetreria, il Tagliapietre e la Fossa d'argilla. Le risorse in gioco per costruire le due meraviglie sono: papiro, argilla, pietra e legno. Partiamo dal papiro: il numero massimo di papiri tra le due meraviglie è 2 (quello della Statua di Zeus). Proseguendo con le altre risorse avremo: 1 argilla (nella Statua di Zeus), 3 pietre (nelle Piramidi) e 1 legno (nella Statua di Zeus). Fatto questo, si sommano le icone uguali tra loro e presenti nelle carte di SOLO: seguendo l'esempio, SOLO avrà 1 vetro, 2 pietre, 1 argilla. Andando a sottrarre le risorse di cui può usufruire SOLO a quelle di cui necessita, otterremo: 2 papiri, 0 argille, 1 pietra, 1 legno per cui la carta di cui avrà più bisogno SOLO in questo momento sarà quella che produce papiri, seguita da pietra e legno (a pari merito) e dalle argille. Una nota ulteriore: nella conta delle risorse disponibili entrano anche le risorse presenti come bonus nelle meraviglie (Pireo e Grande Faro, se presenti e costruite) o nelle carte gialle (Foro e CaravanSerraglio): anche se questi bonus ti garantiscono solo una risorsa ciascuno, nel conteggio dovranno essere sottratte tutte le risorse rappresentate.
4. In riferimento ai pti 3-4-5 della "scala di scelta", nel caso in cui SOLO avesse costruito tutte le meraviglie permesse dal gioco, la risorsa di cui avrà più bisogno sarà quella di cui possiede meno quantità. La quantità verrà definita contando tutte le risorse presenti nelle sue carte marroni, grigie, gialle nonché quelle fornite da eventuali bonus di meraviglie. Laddove carte o meraviglie dovessero presentare la possibilità di scegliere una risorsa tra 2 o 3 (vedi Foro e CaravanSerraglio), si conteggeranno tutte le risorse in esse presenti. In caso di ulteriore parità, SOLO passerà alla successiva discriminante della "scala di scelta".

**Scartare per ottenere monete:** nel caso in cui non potesse costruire una meraviglia, una struttura o non potesse attivare una carta Pantheon, SOLO potrà scartare una carta per ottenere monete. La carta da scartare seguirà l'ordine inverso di priorità della "scala operativa". Nel caso dell'esempio riportato nel paragrafo "costruire una struttura", la carta blu sarà la prima ad essere eliminata. A essa seguiranno la rossa, la verde e così via.

Nel caso in cui vi fossero due o più carte dello stesso tipo, la scelta di SOLO si baserà sulla seguente scala prioritaria (definita "scala di scarto").

1. La carta che scopre una carta con segnalino Mitologia o Offerta (se SOLO ha tra le sue meraviglie, costruite e non, almeno una tra Santuario e Teatro Divino)

2. La carta (solo per carte marroni e grigie) di cui ha più bisogno il giocatore per costruire le meraviglie
3. La carta (solo per le carte gialle), che può fornire uno sconto nell'acquisto della risorsa di cui il giocatore ha più bisogno per costruire una meraviglia.
4. La carta (solo per le carte gialle) che fornisce gratuitamente una risorsa a scelta di cui il giocatore ha più bisogno per costruire una meraviglia.
5. La carta (solo per le carte gialle, verdi, rosse e blu) che può dare origine a una concatenazione al giocatore
6. La carta meno costosa per il giocatore
7. La carta che scopre una carta con segnalino Mitologia o Offerta (se SOLO non ha tra le sue meraviglie, costruite e non, almeno una tra Santuario e Teatro Divino)
8. La carta che scopre meno carte
9. La prima carta, partendo dal lato del giocatore

#### Note :

1. per stabilire il costo di una carta o meraviglia, basta sommare il valore richiesto in monete (se presente) a 2 monete per ogni risorsa necessaria. Ad esempio, il Caravanserraglio costa 2 monete, 1 vetro, 1 papiro per cui il suo costo (a prescindere da eventuali modificatori, che non vanno conteggiati) sarà pari a "6". Il Colosso, con 3 argille e 1 vetro, ha un costo pari a "8".
2. In riferimento al pto 2 della "scala di scarto", per determinare quale sia la carta (e quindi la risorsa rappresentata in essa) di cui ha più bisogno il giocatore, si faccia riferimento alla nota 3 relativa alla "scala di scelta".
3. In riferimento ai pti 3-4 della "scala di scarto", nel caso in cui il giocatore avesse costruito tutte le meraviglie permesse dal gioco, la risorsa di cui avrà più bisogno sarà quella di cui possiede meno quantità. La quantità verrà definita contando tutte le risorse presenti nelle sue carte marroni, grigie, gialle nonché quelle fornite da eventuali bonus di meraviglie. Laddove carte o meraviglie dovessero presentare la possibilità di scegliere una risorsa tra 2 o 3 (vedi Foro e CaravanSerraglio), si conteggeranno tutte le risorse in esse presenti.

#### COLLOCAZIONE CARTE MITOLOGIA NEL PANTHEON

Nel caso in cui SOLO dovesse collocare un segnalino mitologia davanti a sé, pescherà le prime due carte divinità dal mazzo della mitologia corrispondente al segnalino preso e, senza guardarle, le mescolerà e ne sceglierà casualmente una delle due. Sempre senza guardarle, piazzerà la carta scartata sopra il relativo mazzo mitologia e quella scelta in una delle caselle per le carte divinità ancora libera. La scelta della casella su cui posizionare la carta divinità è gestita secondo la seguente "scala di posizionamento delle divinità".

MITOLOGIA	INDIRIZZO STRATEGICO					
	MS	MC	SM	SC	CM	CS
Mesopotamica	3-4-5-6-1-2	6-5-4-3-2-1	1-2-3-4-5-6	1-2-3-4-5-6	6-5-4-3-2-1	3-4-5-6-1-2
Fenicia	1-2-3-4-5-6	1-2-3-4-5-6	1-2-3-4-5-6	1-2-3-4-5-6	1-2-3-4-5-6	1-2-3-4-5-6
Greca	6-5-4-3-2-1	3-4-5-6-1-2	6-5-4-3-2-1	3-4-5-6-1-2	1-2-3-4-5-6	1-2-3-4-5-6
Egizia	1-2-3-4-5-6	1-2-3-4-5-6	1-2-3-4-5-6	1-2-3-4-5-6	1-2-3-4-5-6	1-2-3-4-5-6
Romana	1-2-3-4-5-6	1-2-3-4-5-6	3-4-5-6-1-2	6-5-4-3-2-1	3-4-5-6-1-2	6-5-4-3-2-1

I numeri riportati nella tabella indicano la posizione della casella per le carte divinità rispetto alla capitale di SOLO. Tanto è più basso il numero, tanto più la casella su cui posizionare la carta divinità risulterà vicina (e quindi meno cara da attivare) alla capitale di SOLO. Per leggere la "scala di posizionamento delle divinità" si incrocia la colonna dell'indirizzo strategico di SOLO con la riga della mitologia tipica della carta che SOLO deve piazzare nel Pantheon. Nella cella intercettata dall'incrocio, partendo da sinistra e andando verso destra, si verifica quale sia la prima casella utile in cui posizionare la carta divinità.

Ad esempio, se SOLO ha indirizzo strategico SM e deve posizionare una carta divinità della mitologia Romana, intercetterà la casella con all'interno la "scala di posizionamento delle divinità" definita da "3-4-5-6-1-2". Partendo da sinistra, SOLO verifica la prima casella utile partendo dalla

propria capitale. Supponendo che siano occupate le caselle 1 (costo 3-8) , 3 (costo 5-6) e 6 (costo 8-3) , la prima casella utile secondo la scala è la 4 (costo 6-5).

#### FINE DI UN EPOCA

Se alla fine di un Epoca SOLO ha l'esercito più debole , sceglierà se stesso. Negli altri due casi (Giocatore con esercito più debole o in caso di parità) , si seguirà il regolamento base.

#### COMPORTAMENTO ADATTABILE

Durante la partita , SOLO può modificare la propria "scala operativa" quando il giocatore è vicino a una delle due vittorie istantanee ("Supremazia Militare" o "Scienza e Progresso") secondo quanto sotto:

1) Quando il giocatore ha la pedina conflitto nell'ultima zona del tracciato (quella subito prima della capitale di SOLO), la "scala operativa" di SOLO porrà come prima scelta le carte rosse, davanti quindi alle Grande Tempio. Se il segnalino esce da questa zona, la si ristabilisce la "scala operativa" tipica dell'indirizzo strategico di SOLO a inizio partita.

2) Se il giocatore ha 5 diversi simboli Scienza, la "scala operativa" di SOLO porrà come prima scelta le carte verdi, davanti quindi alle Grande Tempio. Se due o più carte verdi sono scoperte, la sua priorità è sempre per quella con l'eventuale simbolo mancante al giocatore.

Se entrambe le condizioni si dovessero verificare assieme, carte verdi e rosse avranno la medesima priorità. Solo sceglierà sulla base di questa scala prioritaria (definita "scala della flessibilità"):

1. La carta (compresa una eventuale carta divinità) che eventualmente porta alla vittoria il giocatore
2. La carta che può dare origine a una concatenazione
3. La carta che scopre meno carte
4. La carta che costa di meno
5. La carta verde

Sempre durante la partita , SOLO può modificare la propria "scala operativa" quando è vicino alla vittoria istantanea. Nel caso in cui SOLO avesse la possibilità di costruire la struttura ( o attivare una carta divinità) che gli permetta la vittoria istantanea , potrà farlo anche se la "scala operativa" non glielo permetterebbe.

Ad esempio , se SOLO ha indirizzo strategico SM e si trova a due sole caselle dalla vittoria per supremazia militare , nel caso in cui fossero in gioco una carta Grande Tempio , una verde e una rossa che gli permetterebbe di vincere (come l'Arsenale) , SOLO potrà by-passare la "scala operativa" per costruire la struttura militare e chiudere la partita.

## CASI PARTICOLARI

Durante una partita si possono presentare alcuni casi non previsti nelle regole sopra esposte. Andiamo a descriverli.

Scelta segnalini progresso : la costruzione della meraviglia Grande Biblioteca o di due strutture verdi con stesso simbolo scientifico danno la possibilità di poter scegliere un segnalino progresso. Nel caso di SOLO, la scelta seguirà la seguente scala prioritaria (definita "scala del progresso").

1- Se SOLO ha costruito 0-1 meraviglie : architettura , teologia.

2- Se SOLO ha 0-3 monete : agricoltura , urbanistica, economia.

3- Se la somma dei Punti Civiltà delle meraviglie costruite da SOLO è inferiore o uguale a quella delle meraviglie costruite dal giocatore : filosofia, misticismo.

4- Se non si presenta alcuna delle possibilità sopra esposte , si segue l'indirizzo strategico di SOLO secondo quanto di seguito:

MS = strategia, poliorcetica, matematica, legge

MC = strategia, poliorcetica, edilizia , ingegneria

SM = matematica, legge, strategia, poliorcetica

SC = matematica, legge, edilizia, ingegneria

CM = edilizia, ingegneria, strategia, poliorcetica

CS = edilizia, ingegneria, matematica, legge

5- SOLO sceglie il primo segnalino progresso partendo dal lato di SOLO ,nel caso in cui lo reclami a seguito dell'ottenimento di una coppia di simboli scientifici , oppure sceglie il primo dei tre segnalini progresso pescati tra quelli scartati , nel caso in cui lo reclami a seguito della Meraviglia Grande Biblioteca.

Scelta di una struttura gratis : la costruzione della meraviglia Mausoleo permette di scegliere una carta dagli scarti e di costruirla gratuitamente. Nel caso di SOLO la scelta seguirà la "scala operativa".

Nel caso in cui vi fossero due o più carte dello stesso tipo , la scelta di SOLO si baserà sulla seguente scala prioritaria (definita "scala di scelta gratuita"):

1. La carta (solo per le carte verdi) che gli permette di chiudere una coppia di simboli scientifici.
2. La carta che vale più Punti Civiltà.
3. La carta (solo per carte marroni e grigie) di cui ha più bisogno SOLO per costruire le meraviglie
4. La carta (solo per le carte gialle , verdi , rosse e blu) che può dare origine a una concatenazione.

Stesso discorso viene fatto per chi avesse la Meraviglia promo "Messe" che ti fa costruire gratis una struttura dalla cima dello schema dell'Epoca anche se la carta risulta coperta da altre carte.

Scelta di una carta da scartare : la costruzione delle meraviglie Circo Massimo e Statua di Zeus permette di scegliere e scartare una carta dell'avversario. Nel caso di SOLO, la scelta ricadrà sulla materia prima (carta marrone) o sul manufatto (carta grigia) di cui il giocatore possiede il minor numero. Per verificare quale sia il minor numero , occorre sommare tutti i simboli ,dello stesso tipo, presenti in meraviglie costruite , carte marroni (o grigie) e carte gialle. In caso di ulteriore parità , SOLO eliminerà l'ultima struttura (marrone o grigia) che il giocatore ha costruito.

Interazione SOLO-Statua della Libertà : la costruzione della meraviglia Statua della Libertà permette di scegliere una carta tra le tre scartate a inizio partita per l'epoca in corso e di costruirla gratuitamente. In aggiunta , la meraviglia obbliga a scegliere una seconda carta tra le due avanzate e consegnarla all'avversario , che la costruirà subito gratuitamente. Nel caso di SOLO la scelta della propria carta seguirà la "scala operativa": nel caso in cui vi fossero due o più carte dello stesso tipo , la scelta di SOLO si baserà sulla "scala di scelta gratuita".

In merito alla carta da consegnare all'avversario , la scelta di SOLO seguirà l'ordine inverso di priorità della "scala operativa". Nel caso dell'esempio riportato nel paragrafo "costruire una struttura", la carta blu sarà la prima ad essere eliminata. A essa seguiranno la rossa , la verde e così via. Nel caso in cui vi fossero due o più carte dello stesso tipo , la scelta di SOLO si baserà sulla "scala di scarto" .



Interazione SOLO-Teatro Divino : SOLO sceglierà il mazzo della Mitologia secondo la “scala del Pantheon” (senza ovviamente considerare il primo punto , relativo alla carta Portale). La scelta della carta divinità sarà casuale.

Interazione SOLO-carte divinità : di seguito si riportano alcuni casi particolari che si potrebbero generare quando SOLO attiva una carta divinità.

**SOLO-Enki** : SOLO sceglierà il segnalino progresso seguendo la “scala del progresso”

**SOLO-Nisaba** : SOLO copierà una carta avente un simbolo scientifico che , in ordine : gli fa vincere la partita per vittoria istantanea “Scienza e Progresso” , gli fa creare una coppia di simboli scientifici , è stata scartata. Se non si dovesse creare nessun caso di questi , la scelta sarebbe casuale (il simbolo della prima struttura scientifica costruita dal giocatore).

**SOLO-Astarte** : SOLO non utilizzerà mai nessuna delle 7 monete presenti sulla carta.

**SOLO-Baal** : SOLO ruberà la materia prima (carta marrone) o il manufatto (carta grigia) di cui ha più bisogno (per maggiori dettagli, vedi nota 3 della “scala di scelta”) per costruire meraviglie. Nel caso in cui SOLO avesse già costruito tutte le meraviglie consentite, allora ruberà la materia prima (carta marrone) o il manufatto (carta grigia) di cui il giocatore possiede il minor numero. Per verificare quale sia il minor numero , occorre sommare tutti i simboli ,dello stesso tipo, presenti in meraviglie costruite , carte marroni (o grigie) e carte gialle. In caso di ulteriore parità, SOLO ruberà l'ultima struttura (marrone o grigia) che il giocatore ha costruito.

**SOLO-Ade** : SOLO sceglierà la carta seguendo la “scala operativa”. Nel caso in cui vi fossero due o più carte dello stesso tipo , la scelta di SOLO si baserà sulla seguente scala prioritaria (definita “scala di scelta gratuita”):

1. La carta (solo per le carte verdi) che gli permette di chiudere una coppia di simboli scientifici.
2. La carta che vale più Punti Civiltà.
3. La carta (solo per le carte gialle , verdi , rosse e blu) che può dare origine a una concatenazione.

**SOLO-Zeus** : SOLO non scarcerà mai carte a faccia in giù (con o senza segnalino) ma scarcerà una carta seguendo l'ordine inverso di priorità della “scala operativa”. Nel caso dell'esempio riportato nel paragrafo “costruire una struttura”, la carta blu sarà la prima ad essere eliminata. A essa seguiranno la rossa, la verde e così via. Nel caso in cui vi fossero due o più carte dello stesso tipo , la scelta di SOLO si baserà sulla seguente scala prioritaria (definita “scala di scarto”):

1. La carta (solo per le carte gialle, verdi , rosse e blu) che può dare origine a una concatenazione al giocatore
2. La carta meno costosa per il giocatore
3. La carta che scopre meno carte
4. La prima carta , partendo dal lato del giocatore

Nota generale : per stabilire il costo di una carta o meraviglia , basta sommare il valore richiesto in monete (se presente) a 2 monete per ogni risorsa necessaria. Ad esempio , il Caravanserraglio costa 2 monete , 1 vetro , 1 papiro per cui il suo costo (a prescindere da eventuali modificatori , che non vanno conteggiati) sarà pari a “6”. Il Colosso , con 3 argille e 1 vetro , ha un costo pari a “8”.

Se SOLO non ha nessuna delle due Meraviglie Santuario e Teatro Divino, scarcerà una carta a faccia in giù che contenga un segnalino (nel particolare , il segnalino offerta che porta maggiore sconto) oppure , se non si dovesse presentare questa situazione, scarcerà una carta seguendo l'ordine inverso di priorità della “scala operativa” (vedi sopra).

**SOLO-Anubi** : SOLO scarcerà la carta della Meraviglia dell'avversario: la carta apparterrà alla Meraviglia più costosa da ricostruire in termine di risorse e monete (seguendo per il calcolo quanto indicato nella nota generale del paragrafo “scartare per ottenere monete”). A parità di costo , SOLO scarcerà la carta della Meraviglia che garantisce all'avversario più punti civiltà o , in seconda battuta , quella che occupa la posizione più alta nella “scala strategica” dell'avversario.

Se l'avversario non dovesse aver costruito alcuna Meraviglia , SOLO scarcerà la carta di una propria Meraviglia : la carta apparterrà alla Meraviglia meno costosa da ricostruire in termine di risorse e monete (seguendo per il calcolo quanto indicato nella nota generale del paragrafo “scartare per ottenere monete”). A parità di costo , SOLO scarcerà la carta della Meraviglia che gli garantisce più monete o , in seconda battuta , quella che occupa la posizione più alta nella “scala strategica” dell'avversario.

**SOLO-Iside** : SOLO costruirà la Meraviglia che gli costerebbe di più costruire in termine di risorse e monete (seguendo per il calcolo quanto indicato nella nota generale del paragrafo "scartare per ottenere monete"). A parità di costo , costruirà quella che gli garantisce più punti civiltà o , in seconda battuta , quella che occupa la posizione più alta nella propria "scala strategica". La carta per costruire la Meraviglia verrà scelta tra le carte dell'epoca più recente (quindi dalla terza epoca alla prima) in base all'ordine inverso di priorità della "scala operativa" . Nel caso in cui vi fossero due o più carte dello stesso tipo , la scelta di SOLO si baserà sulla seguente scala prioritaria (definita "scala di Iside"):

1. La carta (solo per le carte verdi) che permette all'avversario di chiudere una coppia di simboli scientifici.
2. La carta che vale più Punti Civiltà.
3. La carta (solo per le carte gialle , verdi , rosse e blu) che può dare origine a una concatenazione per l'avversario.
4. La carta che costa di più.
5. Una carta casuale.

**SOLO-Ra** : SOLO ruberà la Meraviglia che costerà meno all'avversario per essere costruita .

**SOLO-Minerva** : SOLO collocherà la pedina Minerva tra la propria capitale e la pedina Conflitto: la pedina Minerva verrà collocata adiacente a quella Conflitto.

**SOLO-Nettuno** : SOLO scarterà il segnalino Esercito di cui non applicherà l'effetto seguendo la "prima scala di Nettuno" ovvero :

1. Il proprio segnalino Esercito da 5 monete
2. Il proprio segnalino Esercito da 2 monete
3. Il segnalino Esercito dell'avversario, da 2 monete
4. Il segnalino Esercito dell'avversario, da 5 monete

Successivamente SOLO scarterà il segnalino Esercito di cui applicherà l'effetto seguendo la "seconda scala di Nettuno" ovvero:

1. Il proprio segnalino Esercito da 5 monete
2. Il segnalino Esercito dell'avversario, da 5 monete
3. Il proprio segnalino Esercito da 2 monete
4. Il segnalino Esercito dell'avversario, da 2 monete



## I LIVELLI DI SFIDA DI SOLO

Il giocatore potrà migliorare ulteriormente l'esperienza di gioco aumentando a inizio partita il "livello di sfida" di SOLO. Aumentare il livello di sfida significa dare a SOLO dei bonus che rendano più difficile il confronto. Di seguito si riportano alcuni livelli di sfida.

**Facile** : a inizio di ogni Epoca , se SOLO è in svantaggio sulla scala del Conflitto , sposta immediatamente la pedina Conflitto di una casella verso la Capitale del giocatore.

**Normale** : a inizio della prima Epoca , SOLO pesca casualmente e gioca gratuitamente una carta tra le tre (della relativa Epoca) scartate e poste nella scatola durante la preparazione della partita. Se a inizio di ogni Epoca SOLO è in svantaggio sulla scala del Conflitto , sposta immediatamente la pedina Conflitto di una casella verso la Capitale del giocatore.

**Medio** : a inizio della prima e della seconda Epoca , SOLO pesca casualmente e gioca gratuitamente una carta tra le tre (della relativa Epoca) scartate e poste nella scatola durante la preparazione della partita. Se a inizio di ogni Epoca SOLO è in svantaggio sulla scala del Conflitto , sposta immediatamente la pedina Conflitto di una casella verso la Capitale del giocatore.

**Impegnativo** : a inizio di ogni Epoca , SOLO pesca casualmente e gioca gratuitamente una carta tra le tre (della relativa Epoca) scartate e poste nella scatola durante la preparazione della partita. Se a inizio di ogni Epoca SOLO è in svantaggio sulla scala del Conflitto , sposta immediatamente la pedina Conflitto di una casella verso la Capitale del giocatore.

**Difficile** : a inizio di ogni Epoca , SOLO pesca casualmente e gioca gratuitamente una carta tra le tre (della relativa Epoca) scartate e poste nella scatola durante la preparazione della partita. A inizio della terza Epoca , SOLO paga ogni carta divinità 1 moneta in meno rispetto al costo indicato. Se a inizio di ogni Epoca SOLO è in svantaggio sulla scala del Conflitto , sposta immediatamente la pedina Conflitto di una casella verso la Capitale del giocatore.

**Estremo** : SOLO inizia la partita con 10 monete. A inizio di ogni Epoca , SOLO pesca casualmente e gioca gratuitamente una carta tra le tre (della relativa Epoca) scartate e poste nella scatola durante la preparazione della partita. A inizio della terza Epoca , SOLO paga ogni carta divinità 1 moneta in meno rispetto al costo indicato. Se a inizio di ogni Epoca SOLO è in svantaggio sulla scala del Conflitto , sposta immediatamente la pedina Conflitto di una casella verso la Capitale del giocatore.

**Leggendario** : SOLO inizia la partita con 10 monete. Fin dalla prima Epoca , SOLO potrà costruire una meraviglia o pagandone tutto il costo in risorse , o pagandone parte del costo in risorse e parte fino a un massimo di 5 monete. A inizio di ogni Epoca , SOLO pesca casualmente e gioca gratuitamente una carta tra le tre (della relativa Epoca) scartate e poste nella scatola durante la preparazione della partita. A inizio della terza Epoca , SOLO paga ogni carta divinità 1 moneta in meno rispetto al costo indicato. Se a inizio di ogni Epoca SOLO è in svantaggio sulla scala del Conflitto , sposta immediatamente la pedina Conflitto di una casella verso la Capitale del giocatore.

**Nota sui Diritti** : la variante "7 WONDERS DUEL -PANTHEON SOLO MODE " non è una variante ufficiale bensì la variante di un appassionato del gioco 7 Wonders Duel . In ogni caso il presente documento è da intendersi come una regola casalinga. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

## **INDICE DELLE REVISIONI**

**1.0**

**Emissione regolamento**

**1.1**

**Inserita voce "interazione SOLO- Teatro Divino"**

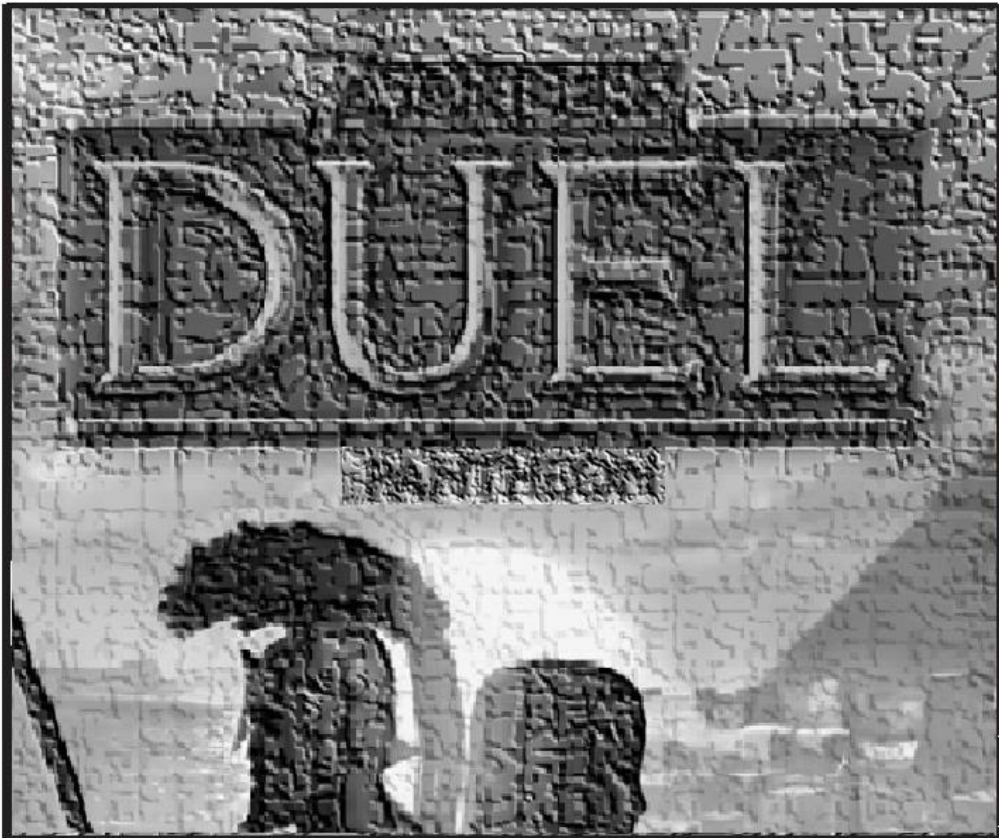
**Inserita nota 3 sulla "scala del Pantheon".**

**Modificate la "scala di scelta", la "scala di scarto", la "scala di scelta gratuita".**

**Modificata interazione SOLO-Baal**

APPENDICE : TABELLE RIASSUNTIVE

SCALA OPERATIVA						
INDIRIZZO STRATEGICO	MS	MC	SM	SC	CM	CS
1	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue
2	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown
3	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
4	Red	Red	Green	Green	Blue	Blue
5	Green	Blue	Red	Blue	Red	Green
6	Blue	Green	Blue	Red	Green	Red






## SCALE DI PRIORITA'

<p><b>SCALE STRATEGICHE</b></p> <p><b>MS = Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Teatro Divino, Santuario, Statua della libertà, Messe.</b></p> <p><b>MC = Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Teatro Divino, Santuario, Statua della libertà, Messe.</b></p> <p><b>SM = Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Teatro Divino, Santuario, Statua della libertà, Messe.</b></p> <p><b>SC = Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Teatro Divino, Santuario, Statua della libertà, Messe.</b></p> <p><b>CM = Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Teatro Divino, Santuario, Statua della libertà, Messe.</b></p> <p><b>CS = Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Teatro Divino, Santuario, Statua della libertà, Messe.</b></p>	<p><b>SCALA TATTICA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Costruire una meraviglia</li> <li>2- Attivare una carta del Pantheon</li> <li>3- Costruire una struttura</li> <li>4- Scartare per ottenere monete</li> </ol> <p><b>SCALA DEL PANTHEON</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Carta Portale</li> <li>2- Carta divinità Egizia</li> <li>3- Carta divinità Fenicia</li> <li>4- Carta divinità Romana, Greca o Mesopotamica, a seconda della "scala strategica" (divinità Romana corrisponde a carta rossa, Greca a carta blu, Mesopotamica a carta verde).</li> </ol> <p><b>SCALA OPERATIVA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Carta Grande Tempio</li> <li>2- Carta marrone/grigia</li> <li>3- Carta gialla</li> <li>4- Carta verde, rossa, blu, a seconda della "scala strategica"</li> </ol> <p><b>SCALA DI SCARTO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- La carta che scopre una carta con segnalino Mitologia o Offerta (se SOLO ha tra le sue meraviglie, costruite e non, almeno una tra Santuario e Teatro Divino)</li> <li>2- La carta (solo per carte marroni e grigie) di cui ha più bisogno il giocatore per costruire le meraviglie</li> <li>3- La carta (solo per le carte gialle), che può fornire uno sconto nell'acquisto della risorsa di cui il giocatore ha più bisogno per costruire una meraviglia.</li> <li>4- La carta (solo per le carte gialle) che fornisce gratuitamente una risorsa a scelta di cui il giocatore ha più bisogno per costruire una meraviglia.</li> <li>5- La carta (solo per le carte gialle, verdi, rosse e blu) che può dare origine a una concatenazione al giocatore</li> <li>6- La carta meno costosa per il giocatore</li> <li>7- La carta che scopre una carta con segnalino Mitologia o Offerta (se SOLO non ha tra le sue meraviglie, costruite e non, almeno una tra Santuario e Teatro Divino)</li> <li>8- La carta che scopre meno carte</li> <li>9- La prima carta, partendo dal lato del giocatore</li> </ol>	<p><b>SCALA DI SCELTA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- La carta che scopre una carta con segnalino Mitologia o Offerta (se SOLO ha tra le sue meraviglie, costruite e non, almeno una tra Santuario e Teatro Divino)</li> <li>2- La carta (solo per le carte verdi) che gli permette di chiudere una coppia di simboli scientifici.</li> <li>3- La carta (solo per carte marroni e grigie) di cui ha più bisogno SOLO per costruire le meraviglie</li> <li>4- La carta (solo per le carte gialle), che può fornire uno sconto nell'acquisto della risorsa di cui SOLO ha più bisogno per costruire una meraviglia.</li> <li>5- La carta (solo per le carte gialle) che fornisce gratuitamente una risorsa a scelta di cui SOLO ha più bisogno per costruire una meraviglia.</li> <li>6- La carta meno costosa per SOLO</li> <li>7- La carta (solo per le carte gialle, verdi, rosse e blu) che può dare origine a una concatenazione.</li> <li>8- La carta che vale più punti vittoria (per le carte blu, verdi o per i Grande Tempio), che fa guadagnare più monete (per le carte gialle), che fornisce più icone potenza militare (per le carte rosse)</li> <li>9- La carta che scopre una carta con segnalino Mitologia o Offerta (se SOLO non ha tra le sue meraviglie, costruite e non, almeno una tra Santuario e Teatro Divino)</li> <li>10- La carta che scopre meno carte</li> <li>11- La prima carta, partendo dal lato di SOLO</li> </ol> <p><b>SCALA DI SCELTA GRATUITA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- La carta (solo per le carte verdi) che gli permette di chiudere una coppia di simboli scientifici.</li> <li>2- La carta che vale più Punti Civiltà.</li> <li>3- La carta (solo per carte marroni e grigie) di cui ha più bisogno SOLO per costruire le meraviglie</li> <li>4- La carta (solo per le carte gialle, verdi, rosse e blu) che può dare origine a una concatenazione.</li> </ol>
---	--	--

## SCALE DI PRIORITA'

<p><b>SCALA DEL PROGRESSO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Se SOLO ha costruito 0-1 meraviglie : architettura, teologia.</li> <li>2- Se SOLO ha 0-3 monete : agricoltura, urbanistica, economia.</li> <li>3- Se la somma dei Punti Civiltà delle meraviglie costruite da SOLO è inferiore o uguale a quella delle meraviglie costruite dal giocatore : filosofia, misticismo.</li> <li>4- Se non si presenta alcuna delle possibilità sopra esposte, si segue l'indirizzo strategico di SOLO secondo quanto di seguito:</li> </ol> <p>MS = strategia, poliorcetica, matematica, legge  MC = strategia, poliorcetica, edilizia, ingegneria  SM = matematica, legge, strategia, poliorcetica  SC = matematica, legge, edilizia, ingegneria  CM = edilizia, ingegneria, strategia, poliorcetica  CS = edilizia, ingegneria, matematica, legge</p> <p>5- SOLO sceglie il primo segnalino progresso partendo dal lato di SOLO, nel caso in cui lo reclami a seguito dell'ottenimento di una coppia di simboli scientifici, oppure sceglie il primo dei tre segnalini progresso pescati tra quelli scartati, nel caso in cui lo reclami a seguito della Meraviglia Grande Biblioteca.</p> <p><b>SCALA DELLA FLESSIBILITA'</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- La carta (compresa una eventuale carta divinità) che eventualmente porta alla vittoria il giocatore</li> <li>2- La carta che può dare origine a una concatenazione</li> <li>3- La carta che scopre meno carte</li> <li>4- La carta che costa di meno</li> <li>5- La carta verde</li> </ol>	<p><b>SCALA DI ISIDE</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- La carta (solo per le carte verdi) che permette all'avversario di chiudere una coppia di simboli scientifici.</li> <li>2- La carta che vale più Punti Civiltà.</li> <li>3- La carta (solo per le carte gialle, verdi, rosse e blu) che può dare origine a una concatenazione per l'avversario.</li> <li>4- La carta che costa di più.</li> <li>5- Una carta casuale.</li> </ol> <p><b>PRIMA SCALA DI NETTUNO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Il proprio segnalino Esercito da 5 monete</li> <li>2- Il proprio segnalino Esercito da 2 monete</li> <li>3- Il segnalino Esercito dell'avversario, da 2 monete</li> <li>4- Il segnalino Esercito dell'avversario, da 5 monete</li> </ol> <p><b>SECONDA SCALA DI NETTUNO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Il proprio segnalino Esercito da 5 monete</li> <li>2- Il segnalino Esercito dell'avversario, da 5 monete</li> <li>3- Il proprio segnalino Esercito da 2 monete</li> <li>4- Il segnalino Esercito dell'avversario, da 2 monete</li> </ol>	
---	--	--