

7 WONDERS DUEL

SOLO MODE - CAMPAGNA

1.0

SOLO MODE-CAMPAGNA 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".

LA CAMPAGNA

Una volta che il giocatore ha preso confidenza con la variante in solitaria , potrà affrontare una campagna che lo porterà a sfidare SOLO in una serie di partite consecutive che prevedono il continuo progredire dei livelli di sfida di SOLO. In linea generale , l'unico modo per terminare (e quindi vincere) una Campagna è battere SOLO in tutti i suoi livelli di sfida partendo dal più basso ("Facile") per arrivare al più alto ("Leggendario") , in rigoroso ordine di difficoltà crescente. Se una Campagna viene portata a termine con successo (ovvero , si è battuto SOLO almeno una volta in ogni suo livello di sfida) , il giocatore potrà valutare il suo livello di esperienza . Per far ciò dovrà sommare i parziali dei punti Campagna (da ora in poi PCa) fino a ottenere un unico valore : questo valore verrà moltiplicato per il coefficiente del Livello di Campagna, arrotondato per difetto e poi messo a confronto con la tabella "Livello di Esperienza" per definire quanto il giocatore sia bravo.

I PUNTI CAMPAGNA e IL COEFFICIENTE DEL LIVELLO DI CAMPAGNA

I PCa si ottengono ogni volta che si porta a termine un tentativo con successo (ovvero ogni volta che si vince una partita ottemperando a tutte le condizioni al contorno). Per ogni tentativo fallito si prendono 0 PCa . La tabella sotto riporta i PCa che si possono ottenere , in funzione del livello di sfida e del tentativo:

	1° TENTATIVO	2° TENTATIVO	3° TENTATIVO
Livello di Sfida Facile	3	2	1
Livello di Sfida Normale	6	4	2
Livello di Sfida Medio	9	6	3
Livello di Sfida Impegnativo	12	8	4
Livello di Sfida Difficile	15	10	5
Livello di Sfida Estremo	18	12	6
Livello di Sfida Leggendario	21	14	7

Il coefficiente del livello di Campagna (CLC) si può recuperare dalla seguente tabella :

	COEFFICIENTE DEL LIVELLO DI CAMPAGNA
Campagna di Livello I	1
Campagna di Livello II	1,1
Campagna di Livello III	1,2
Campagna di Livello IV	1,3
Campagna di Livello V	1,4

Andiamo ora a fare un esempio che espliciti quanto sopra illustrato.

Supponiamo che un giocatore abbia concluso una Campagna di Livello III con i seguenti successi :

Livello di Sfida Facile	1° tentativo
Livello di Sfida Normale	1° tentativo
Livello di Sfida Medio	1° tentativo
Livello di Sfida Impegnativo	2° tentativo
Livello di Sfida Difficile	2° tentativo
Livello di Sfida Estremo	1° tentativo
Livello di Sfida Leggendaro	3° tentativo

I PCa ottenuti sono $3+6+9+8+10+18+7 = 61$. Il valore ottenuto verrà moltiplicato per il CLC che , in questo caso , sarà 1,2. I PCa totali saranno quindi $61 \times 1,2 = 73,2$, quindi 73.

LIVELLO DI ESPERIENZA

Come accennato in precedenza , portare a termine una Campagna è solo l'inizio !Grazie ai PCa guadagnati , il giocatore potrà valutare il proprio livello di esperienza verificando in che intervallo della tabella sottostante va a porsi il valore di PCa ottenuto nella Campagna.

INTERVALLO PCa	LIVELLO DI ESPERIENZA
28-40	Novizio
41-53	Iniziato
54-66	Promessa
67-79	Specialista
80-92	Esperto
93-101	Veterano
102- 109	Maestro
118	Gran Maestro

DIARIO DI CAMPAGNA

Il diario di Campagna , di cui si troverà copia nell'appendice di questo regolamento , aiuta il giocatore a tenere traccia dell'andamento della Campagna , riportandovi i risultati delle partite e i PCa guadagnati.

LIVELLO DI CAMPAGNA

Il giocatore potrà migliorare ulteriormente l'esperienza di gioco aumentando il livello della Campagna. Il livello di Campagna indica la difficoltà della Campagna stessa. Esistono X Livelli di Campagna e ognuno di essi gode di proprie peculiarità .

Campagna di Livello I : in ogni livello di sfida , il giocatore ha a sua disposizione tre tentativi per accedere al livello di sfida successivo . Al primo tentativo riuscito , il giocatore potrà passare al livello di sfida immediatamente successivo.

Campagna di Livello II : in ogni livello di sfida , il giocatore ha a sua disposizione tre tentativi per accedere al livello di sfida successivo. Nel caso in cui non dovesse riuscire nel primo tentativo , per accedere al livello di sfida successivo il giocatore dovrà vincere il nuovo tentativo con una differenza di punti civiltà superiore alla somma di quella/e del/i tentativo/i antecedente/i. Ad esempio , nel caso in cui il giocatore dovesse perdere il primo tentativo 62vs57 , dovrà provare a vincere il tentativo successivo con almeno 6 punti civiltà di scarto. Altro esempio : se il giocatore dovesse perdere i primi due tentativi poiché ha ottenuto i risultati 62vs57 e 56vs58 (nonostante abbia vinto il secondo tentativo, la

differenza di punti civiltà è inferiore a quella del tentativo precedente), l'unica condizione per poter accedere al livello di sfida successivo è vincere il terzo e ultimo tentativo con una differenza di punti civiltà superiore a 3 (questo a seguito della somma delle differenze antecedenti ovvero $5+(+2)$). Al primo tentativo riuscito, il giocatore potrà passare al livello di sfida immediatamente successivo.

Campagna di Livello III: in ogni livello di sfida, il giocatore ha a sua disposizione due tentativi per accedere al livello di sfida successivo. Al primo tentativo riuscito, il giocatore potrà passare al livello di sfida immediatamente successivo.

Campagna di Livello IV: in ogni livello di sfida, il giocatore ha a sua disposizione due tentativi per accedere al livello di sfida successivo. Nel caso in cui non dovesse riuscire nel primo tentativo, per accedere al livello di sfida successivo il giocatore dovrà vincere il nuovo tentativo con una differenza di punti civiltà superiore alla somma di quella dei tentativi antecedenti. Al primo tentativo riuscito, il giocatore potrà passare al livello di sfida immediatamente successivo.

Campagna di Livello V: in ogni livello di sfida, il giocatore ha a sua disposizione un unico tentativo per accedere al livello di sfida successivo.

Nota:

- Per "tentativo" si intende una classica partita di 7WD (o PAN).

Nota sui Diritti: la variante "7 WONDERS DUEL - SOLO MODE- CAMPAGNA" 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

APPENDICE : DIARIO DI CAMPAGNA (2 copie)

7 WONDERS DUEL-SOLO MODE

DIARIO DI CAMPAGNA

NOME GIOCATORE	
LIVELLO CAMPAGNA /CLC	/

	1° TENTATIVO				2° TENTATIVO				3° TENTATIVO			
	SOLO	vs	GIOCATORE	PCa	SOLO	vs	GIOCATORE	PCa	SOLO	vs	GIOCATORE	PCa
FACILE		vs				vs				vs		
NORMALE		vs				vs				vs		
MEDIO		vs				vs				vs		
IMPEGNATIVO		vs				vs				vs		
DIFFICILE		vs				vs				vs		
ESTREMO		vs				vs				vs		
LEGENDARIO		vs				vs				vs		

PARZIALI PCa

TOTALE PCa x CLC

```

graph TD
    A[ ] --> C[ ]
    B[ ] --> C[ ]
    D[ ] --> C[ ]
    
```

7 WONDERS DUEL-SOLO MODE

DIARIO DI CAMPAGNA

NOME GIOCATORE	
LIVELLO CAMPAGNA /CLC	/

	1° TENTATIVO				2° TENTATIVO				3° TENTATIVO			
	SOLO	vs	GIOCATORE	PCa	SOLO	vs	GIOCATORE	PCa	SOLO	vs	GIOCATORE	PCa
FACILE		vs				vs				vs		
NORMALE		vs				vs				vs		
MEDIO		vs				vs				vs		
IMPEGNATIVO		vs				vs				vs		
DIFFICILE		vs				vs				vs		
ESTREMO		vs				vs				vs		
LEGENDARIO		vs				vs				vs		

PARZIALI PCa

TOTALE PCa x CLC

```

graph TD
    A[ ] --> C[ ]
    B[ ] --> C[ ]
    D[ ] --> C[ ]
    
```